Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Me

7/93
DM 7,-

Deutschlands meistverkauftes PC-Spiele-Magazin mit Diskette – Die No 1

16 ab sofort Seiten mehr!!!

Das Optimum
Strike Commander

Die Neue Welt
The 7th Guest

UND...
EYE OF THE BEHOLDER III
EMPIRE DELUXE • FREDDY PHARKAS
CHESS MANIAC • BATTLE ISLE DATA
DISK 2 • COMANCHE MISSION DISK
DSA 2 - DIE ENTWICKLUNG
WORKSHOP GOLF • EL FISH

Die Alternative
Sound Galaxy NX pro16

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 7/93
Postfach
8500 Nürnberg 1

ab 1. Juli 1993:
90 327 Nürnberg

COVERDISK
SYNDICATE
Spielbare Demoversion des neuen Strategie-Hammers der Populous-Macher.

386er • VGA • DOS 5.0 • EMS

WHAT'S UP?

Compact Disk Read Only Memory, CD ROM ist der Begriff, der zur Zeit nicht nur in der Computerspiel-Szene für Aufmerksamkeit sorgt. Allerorts sieht, liest oder hört man von diesem Datenträger, der sich anschickt, der gesamten Medienwelt neue Impulse zu geben. Sei es, daß mehrbändige Enzyklopädien oder ganze Jahrgänge von Zeitschriften auf kleine Scheiben gebannt werden oder interaktive Lern- und Informationssoftware sowie Computerspiele neue Qualitäten erhalten. CD ROM ist in aller Munde.

So wird sich auch in PC Games die entsprechende Rubrik etablieren und dieser speziellen Gattung ein eigenes Forum bieten. Vorstellen wollen wir dabei auch Unterhaltungssoftware im weitesten Sinne. Denn interessante Anwendungen auf CD ROM gibt es allemal, wie z.B. die tollen Microsoft Libraries "Cinemania" oder "Beethoven". Dennoch stehen die Spiele-CDs natürlich nach wie vor an oberster Stelle unserer Berichterstattung.

Gerade CD ROM-Computerspiele haben einigen Nachholbedarf, was das Nutzen aller Möglichkeiten der neuen Technik anbelangt, nämlich sich in den Dienst der spielerischen Komponente zu stellen. Zumeist sind bisher lediglich mit CD-Sound und Sprachausgabe aufgepeppte Spiele zu finden. Selbst bei aufwendigen Produktionen, wie The 7th Guest, das an und für sich in Erstaunen versetzt, vermißt man bei genauerer Betrachtung die spielerische Innovation. Genau dieser Ansatz wird in Zukunft im Mittelpunkt unserer Betrachtungen der CD ROM-Entwicklungen stehen.

Christian Müller
Leitender Redakteur

Die PC Games Disc & Mag Coverdisk

SYNDICATE

Bullfrog, die Populous-Schöpfer, melden sich nach Monaten mit einer interessanten Mischung aus Strategie und Action zurück.

In Syndicate haben die angelsächsischen Weltenbauer um Peter Molyneux das komfortable und übersichtliche Spielsystem ihrer Erfolgsprogramme Populous und Powermonger weiter verfeinert, der Darstellung eine höhere Auflösung verpaßt und auch mit Musikstücken und SoundFX nicht gegeizt. Die Story ist wieder in eine neu erschaffene Welt eingebettet, die wieder eine ganz eigene Dynamik entwickelt und oftmals an Ridley Scott´s faszinierende Großstadtvision im Kultfim "Bladerunner" erinnert.

MEHR INFOS AUF SEITE 62

INHALT

RUBRIKEN

What's up? 3
Inhalt 4
UPtoDATE - News 6
Inserentenverzeichnis 41
Secret Whisper - Tips & Tricks 51
Komplettlösung - Eco Quest 2 53
Post Script - Leserbriefe 56
Help Line - Leserbriefe 59
Charts 60
Garantie Coverdisk 61
● Coverdisk Syndicate 62
Coming up! 114
Impressum 114

SPIEL DES MONATS

● Strike Commander 16

REVIEWS

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist 22
Wordtris 26
Comanche Mission Disk 1 28
Home Alone 2 30
Liverpool 31
Hockey League Simulator 2 32
Chess Maniac 5 Billion and 1 34
Empire Deluxe 38
Trump Castle 3 42
Hoyle Classic Card Games 43
Eye of the Beholder 3 44
El-Fish 48

THE 7TH GUEST

Die Entwicklungsdauer moderner Unterhaltungssoftware ufert mehr und mehr aus. Nach Origins Strike Commander-Marathon läuft nun auch das Entwicklerteam Trilobyte über die Ziellinie. Und ebenso tragen die innovativen US-Boys einen Meilenstein der Computerspielgeschichte unter dem Arm: The 7th Guest. Auf zwei CD-ROMs befinden sich über 700 Megabyte an Daten, die eine erste Vorstellung von dem erlauben, was Computerspieler in der Zukunft erwartet.

90

Battle Isle Data Disk 2 — 50
Fallen Empire — 67
Vikings - Fields of Conquest — 70
Protostar — 72
An American Tail — 74

PREVIEW

Return of the Phantom — 104
Fields of Glory — 106
Wallstreet Manager — 108
Betrayal at Krondor — 109
Pirates Gold! — 110
War in the Gulf — 112
Twilight 2000 — 112

CD ROM

● The 7th Guest — 76
Eco Quest — 82
Laura Bow - The Dagger of Amon Ra — 84

EDUCATION

Putt Putt´s Fun Pack — 86

USINGS

Stereo — 88
World Atlas — 89

PD & SHAREWARE

Monster Bash! — 64
Seaquest — 64
Gateworld — 65
Baron Baldric — 65
1483 — 66

WORKSHOP

Golfen ohne Ende - Teil 1 — 90
Simulationen für Fortgeschrittene - Teil 4 — 96

HARDWARE

Sound Galaxy NX pro 16 — 100

SPECIALS

In Progress: DSA 2 - Sternenschweif — 12
Gewinnspiel The Legacy — 103

12 **Mit ersten Bildern von "Sternenschweif" und einem exklusiven Entwicklungstagebuch steht der Nachfolger des deutschen Rollenspiel-Erfolgs DSA im Mittelpunkt der nächsten IN PROGRESS-Rubriken.**

16 **Auf fünf Seiten ziehen wir einen wahrlich erschöpfenden Schlußstrich unter die lange Geschichte des Strike Commanders. Sehen Sie alle Flugzeuge und Personen!**

90 **In dieser Ausgabe eröffnen wir einen neuen Workshop: Golfen ohne Ende. Am Beispiel von Links 386 pro und seiner Erweiterungsdisketten, werden wir Ihnen die Geheimnisse des Nobelsports und seines Referenzprogrammes nahebringen.**

UP TO DATE

von Thomas Borovskis und Thorsten Szameitat

ANWENDER

Lottopaket

Lotto spielen ohne Wenn und Aber

Passionierte Lottospieler finden bei Sybex´ Lottopaket gleich vier interessante Shareware-Programme rund um ihr Hobby. Von der Ermittlung selten getippter Zahlenkombinationen bis zur Betreuung von großen Tippgemeinschaften findet sich in den Programmen Lotto-Star, Quick-Lotto, Quick-System und Graphic Lotto alles was das Spielerherz begehrt. Für DM 19,80 ist das Paket mit ausführlicher Anleitung im Buchhandel zu finden.

Adressverwaltung

Beste Adresse

Wichtige Adressen komfortabel und sicher verwalten kann der Windows-Benutzer mit der Adressverwaltung Version 2.01 der Firma HPK-Computer aus Nettetal. Vom Etikettendruck und -design bis zur Verwaltung von Personolbidern und Firmenlogos wurde an alles gedacht. Für DM 139,- kann die Software bei HPK-Computer, W-4054 Nettetal bezogen werden.

Windows Add-Ons

Bookware

Für knapp DM 50,- kann der Windows-User sein System um fünf hilfreiche Tools erweitern. Die auf zwei Disketten enthaltenen Programme beschleunigen das Kopieren von Disketten, erleichtern das Editieren der verhaßten "INI"-Doteien, und stehen beim Abspielen von "WAV"-Dateien zur Seite. Ein Directory-Printer erlaubt außerdem, den Inhalt ganzer Verzeichnisse per Mausklick zu Papier zu bringen. Mit System-Info erfahren Sie mehr über die Bestandteile Ihres Systems. Der Käufer erwirbt mit dem Kauf der Bookware übrigens die voll ausgestatteten Programmversionen.

EREIGNISSE

Das PC Games-Leser-Telefon

EINSAM UND VERLASSEN?

Dann ist diese Telefonnummer die falsche Wahl.
Wenn Sie jedoch Fragen, Anregungen oder Beschwerden vorzubringen haben, können Sie ab sofort unseren Kundenservice direkt erreichen.

Unter der Telefonnummer **0911 - 43 67 47** können Sie von Montag bis Freitag zwischen 13.00 Uhr und 16.00 Uhr Ihrem Herzen Luft machen.

Das FAX mit der Nummer **0911 - 45 72 79** steht 7 x 24 Stunden wöchentlich bereit.

Blue Byte

Sommeraktion

Unter dem Motto Games 'n' Sound startet Blue Byte im Juli eine Verkaufsaktion für den Einzelhandel. Die Spiele Battle Isle, Battle Team sowie Historyline werden jeweils mit der CD "The Song Collection" gebündelt und in limitierter Auflage verkauft. Die Preise für eines der Bündel werden sich zwischen DM 79,90 und DM 119,95 bewegen.

Bomico

Verkaufs-hitparade

1. Stunt Island
2. Inca
3. Humans
4. Alone in the Dark
5. Sim Life
6. Space Quest
7. Complete Chess System
8. Fallen Empire
9. Shadow of the Comet
10. Vikings - Fields of Conquest

Uwe Fürstenberg, Prof. Haase und der Vertreter der DGFF im Gespräch.

Monitore, Mäuse und Minister

"Verdummen die Kinder vor den Monitoren?" - Diese und andere Fragen standen bei einem Parlamentarischen Abend der MicroProse GmbH Deutschland in Bonn zur Debatte. Am 24. März lud der Softwarehersteller in Zusammenarbeit mit der DGFF, der Deutschen Gesellschaft zur Förderung der Freizeitwissenschaften, an die 40 Bonner Parlamentarier zum Gespräch. Auf der Liste der Referenten standen Prof. Hennig Haase von der Uni Frankfurt, Prof. Rainer Korte von der FH Dortmund sowie Uwe Fürstenberg, Marketingmanager bei MicroProse Deutschland. Festgestellt wurde unter anderem, daß sich für die üblichen Vorurteile gegenüber Videospielen - Verhinderung der Kreativität, soziale Vereinsamung etc. - keine stichhaltigen Beweise führen lassen.

NEU NUOVO NEW NOUVEAU LESESTOFF

Das XY Buch

Auch in diesem Monat bittet der Düsseldorfer Sybex Verlag wieder drei seiner Spezialisten zu Wort: Drei Fachbücher im Umfang von 1.000, 500 und 1.000 Seiten, geben dem Anwender erschöpfende Antworten auf alle Praxisfragen.

Das Paradox für Windows Buch von Manfred Hoffbauer richtet sich an Einsteiger und Fortgeschrittene in Borlands Paradox-Welt. Schrittweise führt der Autor in die Bedienung der neuen Datenbank ein, ohne dabei die erfahrenen Anwender zu vergessen. Für DM 79,- ist das 1.000-seitige Mammutbuch im Buchhandel erhältlich.

Seit Einführung der MIDI-Norm 1983 hat sich das "Musikinstrument-Digital-Interface" rasch und in vielen Bereiche durchgesetzt. Das MIDI-Buch von Christian Braut liefert ein breites Grundlagenwissen für Musiker, aber auch angehende MIDI-Programmierer. Der Preis beträgt DM 89,-.

Das Word Perfect 5.2 für Windows Buch bietet eine komplette Einführung in die professionelle Textverarbeitung mit Wordperfect für Windows. Von der Installation bis zur Erstellung von Serienbriefen und Tabellen führt Alan Simpson den Leser. Für DM 79,- erwirbt man hier ebenfalls ein Buch mit einem stolzen Umfang von 1.000 Seiten.

Die Kathedrale

Das Buch zum Spiel

Wer an dem deutschen Textadventure "Die Kathedrale" Gefallen fand, kann sich aus der Feder des Storywriters und Spieledesigners Harald Evers jetzt die "Laptop-Version" des Gruselabenteuers zulegen. Auf 320 Seiten wird dem Leser das Gruseln gelehrt. Erschienen ist das Buch im Herbig Verlag, für die Anschaffung müssen in Ihrem Budget DM 39,- einkalkuliert werden.

QuickStart

Einfach durchstarten!

Nicht nur von Einsteigern wird die QuickStart-Buchreihe des Sybex Verlages als preiswerte Lektüre geschätzt. Auch in diesem Monat erscheinen drei neue Titel zu bekannten Anwenderprogrammen. Das Konzept der Serie ist, in 20 Schritten in die Benutzung der jeweiligen Software einzuführen. Zum Preis von DM 24,80 bzw. DM 19,80 kann sich der Interessierte Leitfäden zu Lotus Improv for Windows, Paradox for Windows und Novell NetWare Lite in leichtverdaulichem Schreibstil zulegen.

Burntime
Endzeit-stimmung

Mit Burntime bringt MAX Design in naher Zukunft ein sehr aufwendiges Strategie- und Handelsspiel auf den Markt. Bis zu zwei Spieler können in einem düsteren Zukunftsszenario mit bis zu drei Computergegnern um knappe Vorräte, Waffen und Macht wetteifern. Ziel des Spieles ist es, das größtmögliche Gebiet unter seinen Einflußbereich zu bringen, und so zur mächtigsten Person aufzusteigen. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei ca. DM 120,- liegen.

Aus der Vergangenheit (1869) springt Max Design mit Burntime in die Zukunft.

Jurassic Park
Mammut-projekt

Eines der größten Filmprojekte der jüngeren Kinogeschichte hat lange vor dem Anlauftermin schon mehr Geld eingebracht als irgendein anderer Film. Unter den über 1.100 Lizenzverträgen für Handtücher, Zahnbürsten etc. findet sich auch ein Abkommen mit dem britischen Spielehersteller Ocean. Jurassic Park - The Game wird zeitgleich mit dem Kinostart des Spielberg-Films bei uns erhältlich sein. Geplant sind zwei unterschiedliche Versionen für Diskette und CD-ROM.

Mit der Link- und Modemoption erhält F1GP den letzten Schliff.

F1 Grand Prix - Zusatzdisk
Duell der Boliden

MicroProse Formula One Grand Prix hat jetzt schon seit Monaten die Spitze der Rennwagensimulationen inne, kein anderes Programm kann diesem Paradestück exzellenter Softwarekunst das Wasser reichen. Nun lohnt es sich noch mehr in den Rennzirkus einzusteigen, denn MicroProse hat endlich eine modemfähige Version auf den Markt gebracht. Über Telefonmodem hat man jetzt endlich die Gelegenheit, mit einem weit entfernten Freund um die Wette zu fahren und ein paar Runden um den ein oder anderen Parcours zu drehen. Es besteht aber auch die Gelegenheit zwei Rechner mit einem Nullmodem zu verbinden, um das Spiel zu zweit zu genießen. Jetzt gewinnt es deutlich an Rasanz, holt man

Neue Shareware-CDs

Shareware-Sammlungen auf CD-ROM bieten bei günstigem Preis oft mehr Spaß als jedes kommerzielle Programm. Drei neue CDs wollen Sie zum nächtelangen Stöbern einladen:
Für schlaffe DM 19,80 findet der Spielebegeisterte auf der "Just Games!"-CD von Joysoft über 50 DOS- und Windows-Spiele sowie jede Menge Demos und Animationen. Eine Anschaffung die Sie auch nach Wochen sicher nicht reut.
250 MByte an Spielen, Grafikprogrammen, Utilities, Bildern und Cliparts für DOS und für Windows befinden sich auf Flash Graphics' Shareware Perlen Volume 2. Ein Markenzeichen, das unter Sharewaresammlern ja bereits hinlänglich bekannt sein dürfte.
Ebenfalls sehr eindrucksvoll ist die Masse an Programmen und Daten, die auf der VGA-Spektrum 2 CD von S&S Publishing gesammelt wurden: Über 1.100 .VOC Files, über 800 .MOD Files, zahlreiche Spiele und Animationen sind der Garant für andauernde Unterhaltung.

doch die letzten Reserven aus dem geschundenen Motor heraus und geht noch ein wenig gefährlicher in steile Kurven hinein. Der Grund ist klar, schließlich möchte man dem werten Kollegen oder Freunde ja triumphierend gegenübertreten können.
"F1GP" funktioniert wie jedes andere Nullmodemspiel. Der eine Rechner übernimmt die Führungsrolle und erledigt alle Einstellungen, als zweiter Spieler muß man alles über sich ergehen lassen und kann lediglich zuschauen. Danach stehen alle Optionen offen, ob "Quick Race" oder "Championship", Spannung ist bei beiden Spielarten geboten. Wer's noch nicht hat, sollte jetzt zuschlagen!

Mit Monopoly (oben) und Fist eröffnet Supervision den Reigen.

Supervision

Alle guten Dinge...

Gleich mit drei Titeln steigt der englische Softwarehersteller Supervision in den Computerspielemarkt ein. Zwei davon, Monopoly und Scrabble, haben schon allein durch ihre Namen gute Chancen auf hohe Absatzzahlen. Fist, das dritte Spiel im Bunde, wird das erste Rollenspiel nur auf CD-ROM. Die Erscheinungstermine fallen voraussichtlich auf Juni bzw. Juli dieses Jahres.

Das TV-Studio der Irren.

Wayne's World

Wayne's World

Wayne's World...Computer Game...Party Time...Excellent! Zum Kultfilm von Paramount will Capstone jetzt das Kultspiel herausbringen. Die ausgeflippten Helden Wayne und Garth müssen 50.000 Dollar für eine Sendelizenz auftreiben. Das Rennen um die Mäuse wird mit digitalisierten Filmsequenzen und zahlreichen Originalsounds aufwarten können.

Ocean

Neue Gefilde

Eine interessante Abwechslung zu den vielen einfachen Kinoumsetzungen von Ocean scheinen zwei Simulationen zu werden, mit denen der britische Hersteller einen Vorstoß in neue Gebiete wagt: Mit Odyssee soll ein 3D-Weltraumabenteuer im Stil von X-Wing entstehen, während Inferno den Spieler in irdische Konflikte verwickeln wird. Im Bezug auf die Komplexität und die Grafikroutinen sollen beide Spiele "revolutionäre Neuerungen" bringen. Lassen wir uns überraschen! Ein Erscheinungsdatum ist noch nicht bekannt.

Entwicklungstagebuch Teil 1

DSA 2 -

Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der Entwicklung des zweiten Teils der Nordland Trilogie. Zu 'Das Schwarze Auge - Sternenschweif' lassen wir exklusiv Attics Guido Henkel zu Wort kommen.

Von Guido Henkel/Hans Ippisch

Seit der Fertigstellung der "Schicksalsklinge" sind nun doch einige Monate ins Land gezogen, die wir allerdings keineswegs verdöst haben. Unmittelbar nach der Beendigung gingen die Autoren bei Fantasy Productions zu Werke, die Fortsetzung zu planen und zu entwerfen. Unter der Leitung von Michael Johann entstand dort im Laufe der letzten Monate eine Geschichte, die nahezu nahtlos an die Schicksalsklinge anschließt, doch deutlich dichter und atmosphärischer ist.
Der Spieler kann sich zu Beginn natürlich wieder seine eigene Heldengruppe zusammenbasteln. Ob eine Anfängergruppe mit Abenteurern der ersten Stufe jedoch eine Chance besäße, die

Oben: Ein kleines Bestiarium. Neue-Monster gibt es in Sternenschweif natürlich reichlich.

Mitte: Animationssequenzen par excellence.

Rechts: Auch komplett neue Locations wie dieses Depot wird es im Spiel zu sehen geben.

Sternenschweif

sich bietenden Abenteuer lebend zu überstehen, scheint sehr fraglich. Die von Fantasy Productions auf mehreren hundert Seiten angelieferten Unterlagen lassen starke Zweifel daran aufkommen. Aus diesem Grund haben sich die Autoren unter der Aufsicht von DSA-Macher Werner Fuchs auch etwas ganz Besonderes für eben diese Neueinsteiger einfallen lassen, um Ihnen eine reelle Chance zu gewähren, dieses Abenteuer zu bestehen. All diejenigen jedoch, die den ersten Teil bereits erfolgreich gemeistert haben (unsere Gratulation an dieser Stelle), können jeden beliebigen Spielstand aus der "Schicksalsklinge" in "Sternenschweif" weiterverwenden.
Damit die Qualität der gesamten Geschichte und auch des Hintergrunds zu "Sternenschweif" stimmt, hat sich Werner Fuchs diesmal persönlich des Lektorats der Story und der Überprüfung des Grobkonzeptes angenommen.
So finden Sie sich im zweiten Teil der DSA-Computersaga zu Spielbeginn in der Stadt Kvirasim wieder. Wie Ihnen ein Blick auf die dem Spiel beiliegende Landkarte oder auf die Bildschirmkarte zeigen wird, liegt Kvirasim im Norden des Abenteuergebiets. Allen neugierigen DSA-Spielern, die nicht bis dahin warten möchten, sei an dieser Stelle die der Orkland-Box beiliegende Landkarte empfohlen.
Sobald Sie sich dann mittels des komplett überarbeiteten Dialogsystems mit den Einwohnern unterhalten haben, werden Sie eine Menge über das aktuelle aventurische Zeitgeschehen erfahren. Sofort wird klar, daß sich das halbe Nordland zur Zeit auf der Suche nach allen möglichen Artefakten befindet, die geeignet sind, drohende Gefahren abzuwenden. Die andere Hälfte der Einwohner versucht drohendes Unheil durch die Verfriedung verfeindeter Völker abzuwenden. Wie oder wann Sie Ihr Scherflein zur Erreichung dieses Ziels beitragen können, bleibt jedoch erst einmal unklar.
Sicher ist jedoch, daß die Helden in "Sternenschweif" viele schwierige Aufgaben und Rätsel zu lösen haben. Nicht allein die Erfüllung verschiedener Aufträge ist gefragt. Nein, es gilt vielmehr, die durch die Lösung von Aufträgen gewonnene Macht zum Wohle des Nordlands einzusetzen. Denn wehe, die Helden entscheiden sich für die falsche Seite. Um die gestellten Anforderungen zu erfüllen, bedarf es auf Seite der Helden großer Kontaktfreude, aber auch hoher diplomatischer Fähigkeiten. Denn wer es nicht schafft, sich mit den wichtigen Leuten zu arrangieren, dem wird Gevatter Boron (DSA-Todesgott), schneller als ihm lieb sein kann auf die Schulter klopfen....
Welche Aufgaben Sie beim "Sternenschweif" genau erwarten, erfahren Sie dann in der nächsten Ausgabe an derselben Stelle.

Wir bei Attic waren in der Zwischenzeit mit den Konvertierungen des Programmes und der Umsetzung ins Englische beschäftigt. Außerdem machten wir uns eine Menge Gedanken darüber, was wir in der Fortsetzung besser machen konnten, als beim Einstieg in die Trilogie. Wir sichteten und werteten also sämtliche Karten und Briefe, die uns unsere Kunden zugeschickt hatten und nahmen uns deren Kritik an. Es gibt eine Unmenge Ideen, die wir in "Sternenschweif" realisieren möchten.
Wichtig war uns auch, den Personalaufwand etwas einzudämmen, denn jeder, der sich einmal die Namen der Mitwirkenden beim letzten Teil durchgelesen hat, weiß, daß da eine Menge Leute involviert waren. Aus diesem Grund, und auch, um die Organisation des Projektes etwas besser in den Griff zu bekommen, haben wir nunmehr Leute, die rund um die Uhr bei uns im Haus arbeiten. Momentan arbeiten etwa zehn Leute an den Grafiken, der Programmierung und der Musik zum Spiel. Unsere Grafiker waren die ersten, die anfingen an der Fortsetzung zu arbeiten. In akribischer Kleinarbeit wurde bereits im August vorigen Jahres damit begonnen, neue Monster zu zeichnen und auch sämtliche Heldenanimationen zu überarbeiten. Wir haben hierzu ein spezielles Tool entwickelt, das es den Grafikern ermöglicht, die Animationen der Figuren in Ihrer richtigen Umgebung - dem Kampfszenario also - zu bearbeiten. Hierdurch möchten wir sicherstellen, daß die Animationen deutlich flüssiger werden als beim vorigen Teil. Auch wird eine komplette Maussteuerung des Kampf s integriert werden, so daß man durch einen einfachen Mausklick das Ziel anwählen kann und nicht mehr mit der Tastatur seinen Weg zusammensuchen muß. Die Kämpfe werden hierdurch um Nummern einfacher und schneller zu steuern sein.
Auch wird der computergesteuerte Kampf um einige Optionen erweitert werden, die es dem Spieler ermöglichen werden, den Kampfverlauf genauer zu spezifizieren.
Während drei Grafiker noch immer mühsam daran werkeln, diese Animationen zu zeichnen, war unser In-House-Grafiker Vadim ständig damit beschäftigt, neue Grafiken und Animationen für die Locations zu entwerfen. Eine der obersten Prämissen bei der Ausarbeitung des Leistungskataloges zu "Sternenschweif" war, daß nahezu sämtliche Grafiken aus der "Schicksalsklinge" gegen neue ausgetauscht würden. In wochenlanger Arbeit entstanden so unter anderem neue Grafiken für die Händler, Lager, Heiler und Schmieden im Spiel. Da wir im Vorfeld bereits die Aufteilung der Farbpaletten überarbeit t hatten, konnten diesmal mehr Farben für die Bilder verwandt werden, was man ihnen auch deutlich ansieht. Eine Menge anderer Sachen werden noch neu hinzukommen, doch mehr dazu möchte ich Ihnen erst später im Verlauf dieser Serie erzählen.
Mit dem neuen Jahr begann für uns quasi auch ein neues Kapitel. Noch unserem langersehnten Weihnachtsurlaub gingen wir an die Programmierung. Nach einer langen Beratung, in der festgelegt wurde, wie die Entwicklung angegangen werden sollte, kamen wir zu vorerst folgender Aufteilung. Hans-Jürgen Brändle macht sich wieder einmal über die Kämpfe her. Sie sind sowieso komplett sein Baby und daher ist es nur fair, wenn er sich damit herumschlagen "darf". Horst Weidle hat die ehrenvolle Aufgabe, ein paar dringend benötigte Tools zu programmieren und einige Locations - darunter auch neue - ins Spiel zu bringen. Außerdem hatte er im Vorfeld bereits den Großteil unserer Sources auf "C++" umgeschrieben. Nach der Fertigstellung der

"Schicksalsklinge" haben wir uns etwas eingehender mit dieser objektorientierten Programmiersprache befaßt und sind zu dem Schluß gekommen, daß sie für unsere Zwecke geeigneter und zeitgemäßer ist, als unsere bisherige Haussprache C.
Zu Beginn habe ich selbst relativ viel Zeit damit verbracht, einige Interface-Routinen aufzupolieren und die Benutzerfreundlichkeit unseres kompletten Systemes zu überarbeiten. Hierzu habe ich sämtliche Textroutinen überarbeitet, um verschiedene Bildschirmfonts zum Einsatz bringen zu können, ein komplett neues Soundsystem integriert und die Pop Up-Boxen angepaßt. Unser neues Soundsystem unterstützt nun endlich alle gängigen Soundkarten und den PC-Speaker. Dieses System war dringend nötig, da wir in Sternenschweif auch digitalisierte Sprachausgabe zur Anwendung bringen möchten und unser altes System dies nicht zuließ.
Lothar Ahle, der erst vor kurzem zu uns stieß, arbeitet im Moment daran, das Reisesystem des Spieles komplett zu überarbeiten. Diesmal wird es eine riesige Landkarte, die etwa 2 x 3 Bildschirme groß ist, zu bereisen geben, obwohl das Areal, in dem wir spielen nicht viel größer ist als beim letzten Mal. Dadurch können wir natürlich noch mehr Reisestreckenfeatures unterbringen, doch müssen wir hierfür das Reisesystem auch komplett ändern, um es spielbar zu halten.

Viele dieser Bilder entstanden zuerst auf dem Papier (siehe S. 13). Daneben Werner Fuchs von Fantasy Productions.

Nachdem die Vorarbeiten abgeschlossen waren, gingen unsere beiden Hauptgrafiker Vadim Pietrzynski und Bernd Karwath an das Intro zum Spiel. Es ist seltsam, das Intro sich jetzt schon entwickeln zu sehen, denn wir haben uns noch nie so früh damit befaßt. Irgendwie haben wir es immer bis zum Schluß hinausgezögert und da war dann meist nicht mehr die Zeit, die wir uns wünschten. Tja, diesmal soll sowieso alles besser und koordinierter werden - wenigstens haben wir uns das fest vorgenommen!
Grundsätzlich wollten wir etwas weg von einem Intro, das wie in der "Schicksalsklinge", detailliert die Vorgeschichte erzählt. Wir wählten daher ein Intro, das den Spieler vor allem mit tollen Bildern, Animationen und Musik in die richtige Stimmung für das Spiel versetzt. Wir stellen eine Szene aus Aventurien dar, in der Zwergen und Elfen aufeinanderprallen - zwei Rassen, die sich nicht eben mögen. Hierbei werden manche Szenen sogar richtig gefilmt und auf den Computer umgesetzt, und jeder hier freut sich schon auf die tolle Kneipenszene mit der Prügelei...
Gefilmte und nachbearbeitete Animationen werden Ihnen in diesem Spiel noch öfter unterkommen, denn für uns ist es ein Stilmittel, um Bewegungsabläufe möglichst realistisch darzustellen. Leider kostet dies oftmals auch deutlich mehr Zeit, als die herkömmlichen Animationstechniken, doch entschädigt das Resultat für einiges. Wenn man dann noch diese realistischen Animationen mit ordentlichen Geräuschen unterlegt, hat man einen unglaublich überzeugenden Effekt. Warten Sie es ab!
So, das war's schon für diesen Monat. Nächstes Mal werde ich Ihnen hoffentlich erzählen können, was das Intro macht, wie sich die Kämpfe entwickeln und was wir sonst noch an technischen Neuerungen in "Sternenschweif" aus dem Ärmel schütteln werden.

Das DSA-Team von Attic, bestehend aus Bernd Karwath, Horst Weidle, Jochen Hamma, Hans-Jürgen Brändle, Vadim Pietrzynski, Lothar Ahle und Guido Henkel.

Strike Commander

Über Strike Commander wurde bereits soviel berichtet, daß man meinen könnte, es wäre seit Monaten auf dem Markt. Der "alte Bekannte" wurde tatsächlich aber erst jetzt fertiggestellt. Lange Rede, kurzer Sinn: Wir präsentieren Ihnen - die neue Referenzklasse.

Chris Roberts hat sich in den vergangenen beiden Jahren sein Leben nicht leicht gemacht. Nach dem großen Erfolg von Wing Commander 1 machte er der Fachpresse und der Konkurrenz 1991 ein waghalsiges Versprechen: Sein neuestes Projekt - eine High-End Flugsimulation - sollte jedes dagewesene Spiel an Realitätsnähe und Detailtreue in den Schatten stellen. Leider verschob sich die Fertigstellung seines "Wunderprogramms" Monat um Monat nach hinten - alles in allem um anderthalb Jahre. Seit dem ersten Demo, das Origin Ende 1991 auf verschiedenen Messen voreilig der staunenden Öffentlichkeit präsentierte, kamen dann einfach zu viele, technisch hervorragende Programme auf den Markt, so daß Strike Commander wohl nicht mehr den erwarteten Knalleffekt haben könnte. Dachten wir!

3D-Action-Simulation

Die endgültige Strike Commander-Version, die wir in den letzten Wochen ausschweifend testen konnten, belehrte uns aber doch eines Besseren: Strike Commander ist das, was es auch werden sollte - das technisch fortschrittlichste Unterhaltungsprogramm für den PC. Das Prädikat "technisch fortschrittlich" impliziert hier aber keineswegs, daß Strike Commander nur für dick beschlagene Simulationsfreaks interessant sein wird. Im Gegenteil sogar - es handelt sich um eine waschechte "3D-Action-Simulation" (geprägt wurde dieser Begriff von Chris Roberts´ erstem großen Spielehit Wing Commander). Diese Bezeichnung garantiert - genau wie der Name des Designers, daß der Spieler zwar alle Vorteile einer technisch ausgereiften Simulation genießen kann, ohne aber deren übliche Widrigkeiten in Kauf nehmen zu müssen: Genau wie

Mit dunklen Rauchschwaden verabschiedet sich eine weitere F-15.

seinerzeit bei Wing Commander wird dem Spieler auch ohne eine komplizierte Steuerung ein unglaublich realistisches Fluggefühl vermittelt. Seine Hand braucht der Spieler fast nie vom Joystick zu nehmen.

An den PC gefesselt

Daß man bei Origin nicht nur aus den wenigen Fehlern, sondern auch aus den Erfolgen der Vergangenheit gelernt hat, zeigt sich schon am Konzept der fortlaufenden Handlung. Es wurde nämlich ganz richtig erkannt, daß alle anderen Flugsimulationen genau in diesem Punkt eine ihrer größten Schwachstellen haben. Sie beschränken sich ausschließlich auf das Erteilen von Missionen - die Möglichkeit, den Spieler durch eine spannende Handlung regelrecht an den PC zu fesseln, nahm bis jetzt aber kaum jemand zur Kenntnis. Besonders leicht scheint es allerdings nicht zu sein, einer Flugsimulation eine passende Handlung zu verpassen, denn trotz aller Pluspunkte ist die Hintergrundstory im Hinblick auf die vielen kriegerischen Elemente nicht ohne Kritik anzunehmen. Andererseits liegt es uns auch fern, den Moralapostel zu spielen. Bilden Sie

Ob hoch in der Luft, auf Kanadas grünen Weiten oder über den Pyramiden - die Grafik ist brillant.

Die Belegschaft der Wildcats

Zivilistin Janet Page - "Vixen"

Captain Gwen Forrester - "Phoenix"

Lt. Billy Parker - "Primetime"

Lt. Clayton Travis - "Tex"

Lt. Col. Lyle Richards - "Baseline"

Captain Migual Schraeder - "Zorro"

Col. James Stern - "Hawk"

Der Manager - Virgil Beetlebaum

Alle Flugzeuge in Aktion

F-16 Fighting Falcon	F/A-18 Hornet	F-15 Eagle	MiG-21 Fishbed
Mig-29 Fulcrum	Su-27 Flanker	C-130 Hercules	Mirage 2000
A-10 Thunderbolt II	Tornado	Lear Jet	E-3 Sentry "AWACS"
YF-23	F-22	TU-20	747 Jumbo Jet

sich deshalb ihre eigene Meinung darüber.

Rent-a-F16

Als Schauplatz für die hollywoodreife Gut-Böse-Handlung dient nicht die heutige Welt, sondern eine - alles andere als verheißungsvolle - Zukunftsvision des Jahres 2011. Aufgrund des Verfalls der gegenwärtigen Machtstrukturen taumelt die Menschheit ins Chaos: Auf allen fünf Kontinenten toben Bürgerkriege, selbst die mächtige USA fällt in sich zusammen, weil sich ein Bundesstaat nach dem anderen für unabhängig erklärt. Eine gewisse Macht haben allenfalls noch internationale Wirtschaftskonzerne, die gegenseitig um die knappen Erdölvorräte buhlen. Wo Blut fließt, sind die Aasgeier bekanntlich nicht fern - und deshalb nutzen ehemalige US-Offiziere ihre Chance, relativ billig an High Tech-Flugzeuge aus Armeebeständen zu kommen, um als Söldner in den Krisenherden der Welt einen schnellen Dollar zu machen. Leider klappt das Geschäft mit dem "Tod auf Bestellung" etwas zu gut, und so entwickelt sich binnen kürzester Zeit ein regelrechter Dumping-Markt für Söldnerstaffeln. Auch die Fliegerstaffel Ihres Alter Egos - die ruhmreichen "Wildcats" - mischen in diesem Wettbewerb kräftig mit. Im Gegensatz zu allen anderen "Anbietern" spielen für den Führer der Wildcats, Commander James Stern, bei diesem Geschäft vorrangig moralische Gründe

IRS - die Steuerfahndung läßt uns selbst in 20.000 Fuß Höhe nicht in Frieden.

eine Rolle. Er übernimmt nur Aufträge, in denen keine Zivilisten gefährdet werden. Ein Heiliger - nicht wahr?

Wettbewerb in der Luft - und am freien Markt

Sie beginnen Ihre Karriere bei den Wildkatzen als Neueinsteiger. Am Anfang müssen Sie sich deshalb noch Befehle erteilen lassen. Im Verlauf des Spiels ändert sich das aber: Unerwartet steigen Sie zum Kommandeur der Schwadron auf. Kommandeur ist hier vielleicht nicht das richtige Wort, denn im harten Wettbewerb mit den Konkurrenten wird von Ihnen mehr verlangt als überragende Flugkünste. Ihre Aufgabe ist es auch, die Wildcats finanziell über Wasser zu halten. Von Ihrem Hauptquartier in Istanbul aus, müssen Sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach Auftraggebern machen. Die Bar "Selims" ist dafür das richtige Plätzchen: Als Umschlagplatz für gemietete Militäreinsätze ist sie überregional bekannt. Trotz der millionenschweren Prämien, die Sie für Ihre Missionen erhalten, muß jeder Cent sprichwörtlich zweimal umgedreht werden. Einen Mangel bei Ihrer Treffsicherheit können Sie bei Strike Commander zwar durch den Kauf von entsprechend hochwertiger Munition ausgleichen, nur führt dieser Weg Sie früher oder später in den Ruin. Am günstigsten wäre es dagegen, wenn Sie ein so geschickter Pilot wären, daß Sie sich den Kauf von teueren Lenkraketen sparen könnten. Leider ist es nicht immer möglich, alle gegnerischen Flugzeuge mit der billigen MG-Munition vom Himmel zu holen. Deshalb ist kluges Wirtschaften auch für den besten Flieger von Vorteil.

Der typische Auftrag

Wer mit dem Gameplay von Wing Commander 2 gut zurechtgekommen ist, wird auch mit Strike Commander kaum Probleme haben. Die einzelnen Missionen - insgesamt 41 - laufen ganz ähnlich ab: Je nach Intention des jeweiligen Auftrags fliegt der Spieler (meist zusammen mit einem

RealSpace vs. VoxelSpace

Das "RealSpace"-System, das Origin extra für Strike Commander entwickelte, setzt auf die bei Flugsimulationen übliche Polygontechnik auf. Durch geschicktes "Verwischen" der erzeugten Polygone entsteht der Eindruck einer weichen, natürlichen Erdoberfläche.
Das bisherige Referenzprogramm bei Action-Flugsimulationen, Nova Logic's Comanche, verwendet ein ganz anderes Prinzip: Bei der "VoxelSpace"-Technik wird das Gelände von vornherein in kleine Rechtecke aufgeteilt, deren Einfärbung und Positionierung dann eine überwältigende Räumlichkeit vortäuscht. Obwohl Strike Commander allein durch seinen Abwechslungsreichtum und die unglaubliche Detailvielfalt das Zeug hat, Comanche abzulösen, muß auch gesagt werden, daß der 3D-Effekt von "RealSpace" demjenigen von Comanche's "VoxelSpace" noch nicht ganz das Wasser reichen kann - das gilt vor allem im Bezug auf die Geschwindigkeit (die phantastische Darstellung der 16 Flugzeuge hier einmal ausgenommen). Als Ganzheit betrachtet, ist Strike Commander der Hubschraubersimulation trotzdem um Längen voraus.

Wingman) eine Reihe von Waypoints ab. Am bequemsten geschieht das per Autopilot, der sich dann aber automatisch deaktiviert, wenn Feindflugzeuge Ihrer Wing zu nahe kommen. Oft gilt es, Militärstellungen von Feinden aufzumischen oder Landebahnen zu bombardieren. In einigen Fällen findet das Geschehen auch ganz in der Luft statt, bei einfachen Eskortier-Aufträgen etwa. In der Luft zeigen sich dem simulationsbegeisterten Spieler dann auch die ungewöhnlichen Dogfight-Qualitäten des Programms. Wenn das Flugzeug sich in ausreichender Höhe befindet, die CPU des Rechners also nicht unnötig mit der Berechnung von Bodendetails beschäftigt ist, offenbart sich, in welchen genialen Köpfen Strike Commander eigentlich entstanden ist. Trotz der hohen Hardwareanforderungen kann nämlich nicht behauptet werden, daß die Simulation verschwenderisch mit den Ressourcen des PCs umgeht. Im Gegenteil - die Hardware wird effizienter ausgenutzt als von den meisten anderen Flugsimulationen. Die Flugzeuge werden in einer derartigen Detailgenauigkeit dargestellt, daß sogar die spezialisierten Luftkampfprogramme wie Dogfight, Red Baron etc. mit dem Spielspaß beim Luftkampf nicht mithalten können - und das gilt auch auf einem "verhältnismäßig schmalbrüstigen" 386/40.

RealSpace: Ein tiefer Griff in die Trickkiste

Ganz anders sieht es dann allerdings aus, wenn der Spieler sich im Rahmen eines Auftrags dem Boden nähern muß. Unter einem 486/33 kann dann plötzlich nicht mehr von flüssiger 3D-Grafik gesprochen werden. Die unzähligen Tricks, derer sich Chris Roberts bediente, um eine wirklich realistische 3D-Darstellung der Bodenlandschaft zu erzeugen, lassen jeden Mittelklasse-PC in die Knie gehen. Einige der eingesetzten Techniken führten bereits bei anderen Spielen zu erstaunlichen Ergebnissen. Das "Texturing" etwa, das schon den Polygonfiguren in Microproses F1 Grand Prix oder Alone in the Dark ein lebendiges Aussehen verlieh. Weniger bekannt aber nicht minder eindrucksvoll ist die Technik des "Gouraud-Shading". Die Landschaft ist wie bei älteren Flugsimulationen aus einfarbigen Polygonen zusammengesetzt. Durch das Gouraud-Shading werden diese Polygone nun entsprechend ihrer geographischen Höhenlage mit zusätzlichen Farbverläufen "verwischt" und nachschattiert. So entsteht der Eindruck einer realistisch geformten Erdoberfläche.

Den Ansprüchen gerecht geworden

Die großen Ansprüche, die die Fachwelt an den inoffiziellen Nachfolger von Wing Commander II gestellt hat, werden also grundsätzlich befriedigt. Ob die Verkaufszahlen von Strike Commander die von WC II vorgegebene Marke übertreffen werden, bleibt trotzdem abzuwarten. Die Story jedenfalls kommt an den Zauber des Vorgängers nicht heran, und Flugsimulationen sind eben doch nicht jedermanns Sache. Wenn es nach "Comanche" überhaupt noch eine Lücke zwischen Actionspiel und Flugsimulation gegeben hat, dann wird sie von Strike Commander jetzt auf alle Fälle geschlossen.
Wenn Sie also einen 486er PC besitzen und seine Fähigkeiten auch spielerisch ganz ausnutzen möchten, werden sie an diesem Spiel auf die Dauer nicht vorbeikommen

Thomas Borovskis ■

In diesem Hangar findet jetzt wohl kein Flugzeug mehr Unterstand...

Strike Commander Speech Pack

Cockpit-Plaudereien

Wer neben der stimmungsvollen Begleitmusik auch noch die Stimmen seiner Kollegen genießen möchte, kann sich für ca. DM 60 schon jetzt das Strike Commander Speech Pack zulegen. Auf der Festplatte müssen dann allerdings noch weitere sechs MByte Speicherplatz freigemacht werden, denn Tex, Vixen und Co. sind wirklich nicht auf den Mund gefallen. In guter Qualität sind dann alle Funksprüche über Ihre Soundkarte zu hören. Trotz des stolzen Umfangs werden allerdings nur wenige der vielen animierten Zwischensequenzen sprachlich unterlegt.

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 30 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 130,-

HERSTELLER: Origin

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Simulation

96

Sound	90
Grafik	98
Gameplay	98
Originalität	95

Prozent

Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	sehr gut

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist

Kein Western

Der Mann, dem die PC-Anwender zu verdanken haben, daß die DOS-Rechner inzwischen auch im Spiele-Bereich "State-of-the-start" sind, kehrt mit einer urkomischen Western-Satire zurück. Bei den Abenteuern von Freddy Pharkas bleibt kein Auge trocken.

Vor sechs Jahren hat Al Lowe die Kultfigur Larry Laffer kreiert und damit zum Entsetzen der Chefs so manche Abteilung lahmgelegt. Bis zur nächsten Fortsetzung schickt der Meister zusammen mit seinem Kollegen Josh Mandel einen neuen Charakter ins Rennen, dem bereits viele Vorschußlorbeeren lange vor der Veröffentlichung zuteil wurden. Hält der große Name, was er verspricht oder gehen Sierra´s wichtigstem Spieledesigner die Ideen aus?

Let´s go West!

Vor etlichen Jahren hat Sierra mit dem Adventure Goldrush bereits einmal dieses Terrain betreten, allerdings war diesem Spiel nicht ein so großer Erfolg beschieden wie den Endlos-Seifenopern mit dem markanten "Quest"-Zusatz. Der Titelheld nennt sich Freddy Pharkas und betreibt nach dem legendären Goldrausch im Wilden Westen eine gutgehende Apotheke in einem verträumten Nest namens Coarsegold. Die Ortsbezeichnung ist wieder einer der typischen Lowe-Gags: Ein knappes Jahrhundert später wird in jedem Städtchen die Firmenzentrale des Software-Riesen Sierra On-Line residieren. Dort gibt es im Jahre 1888 alles, was man aus zahllosen Western schon zu genüge kennt: Einen waschechten Saloon, komplett mit Barkeeper und Revuegirls (auch wenn es sich in diesem Fall um Schafe handelt), ein gemütliches Straßencafe, eine Bank, einen Hufschmied, Friseur, Schule, Kirche, Post - alles da. Sogar einen Sheriff leisten sich die Bürger. Doch der vertreibt sich lieber die Zeit mit dem Schließen von Geschäften als für Recht und Ordnung zu sorgen. Zunächst hat Freddy noch Ruhe vor ihm. In seiner Apotheke erfüllt er die manchmal recht ausgefallenen Wünsche seiner Kunden. Auch unleserliche Rezepte, die der stockbe-

Mitgefangen, mitgehangen!

Während bei fast allen anderen Sierra-Spielen eher biedere Schalter für das Speichern und Restaren des Spielstandes zuständig sind, hat Al Lowe diesem Adventure eine etwas makabre Szenerie zugemutet: Vier aufgeknüpfte Westernhelden baumeln am Galgen. Mit der Maus hängt man den jeweiligen Schurken in die richtige Position und justiert so Detailgenauigkeit, Lautstärke, Geschwindigkeit und das Tempo, mit dem die Texte über den Monitor flimmern. Dies ist aber nicht die einzige Dialogbox, mit der Sie im Laufe des Spiels konfrontiert werden. Wenn Freddy mal wieder durch einen dummen Fehler ein Leben verliert, wird dies wie immer von einem hämischen Kommentar begleitet, bevor Sie durch das Laden eines hoffentlich vorhandenen Spielstandes Ihre Versuche fortsetzen können.

von gestern

trunkene Doc auf dem Gewissen hat, sind für ihn kein Problem. Dennoch gibt es für ihn im weiteren Verlauf eine Menge Ärger. Wird es ihm gelingen, dem faulen Sheriff auf die Sprünge zu helfen, sein Geschäft zu retten und endlich seine angebetete Penelope in die Arme schließen zu können?

auf Anhieb versteht. Wenn Sie das Büchlein erst im Ernstfall benutzen, werden Sie beim Suchen nach der geeigneten Mixtur viel Zeit verlieren. In seinem Labor stehen ihm eine ganze Reihe von geheimnisvollen Flaschen, Pülverchen usw. zur Verfügung. Darüber hinaus hält sein Arbeitstisch auch das Handwerkszeug eines jeden gestandenen Chemikers parat - Reagenzgläser, Becher, Mörser, Waagen. Der Umgang mit den Materialien erfordert zunächst etwas Gewöhnung, geht dann aber sehr leicht von der Hand. Wichtig ist, sich genau an die Mengenangaben in der Broschüre zu halten, sonst bringt die entnervte Kundschaft die Arznei sofort zurück. Diese Lektüre wurde gleichzeitig als unterhaltsamer Ersatz für einen Kopierschutz zweckentfremdet und hält beim Start nicht unnötig auf. Beim Erforschen der City trifft man auf eine Menge Gestalten, die man aus Büchern und Filmen kennt. Natürlich wurden sie alle adventuregerecht aufbereitet. Mit Hilfe der Sierra-üblichen Menüleiste wandelt Freddy durch die Straßen, kann per Mausklick ein Schwätzchen anfangen, Gegenstände aufnehmen oder Gebäude betreten. Bei einem Dialog wird der Gesprächspartner in einem Fenster eingeblendet und die oft nicht enden wollenden Textfenster erscheinen auf dem Bildschirm. Manche Figuren, wie z.B. der Fuzzy-Verschnitt oder auch der Sheriff, reden in einem "schlampigen" Slang, der jedem Spieler, der nicht in der tiefsten amerikanischen Provinz aufgewachsen ist, die Haare zu Berge stehen läßt.

Freddy, I...I think you should leave.

Freddy's Hexenküche

Bei der Herstellung der Medizin hilft ihm ein über 50 Seiten starkes Heft mit dem Titel "The Modern Day Book of Health and Hygiene". Darin findet er für praktisch jedes Leiden das passende Gegenmittel. Dieses Dokument sollten Sie sich unbedingt vor dem Start ins Abenteuer genau durchlesen und sich auch die Mühe machen, die unzähligen Fachbegriffe aus der Medizin zu übersetzen. Die "historischen" Darstellungen sind urkomisch und die Texte ein Genuß, auch wenn man nicht jedes Wort

Karaoke für Anfänger

Das Intro hält einen besonderen Leckerbissen bereit. Auf dem Monitor erscheint der Text, ein kleiner hüpfender Punkt zeigt an, welcher Vers momentan an der Reihe ist und im Hintergrund ertönt die witzige Titelmelodie. Wer bevorzugt alleine spielt, darf also gerne mitträllern. Während des Songs wird gleichzeitig auch das bewegte Vorleben von Freddy erzählt. Unter anderem erfahren Sie, warum der brave "Medizinmann" ein Ohrläppchen bei einer kleinen Auseinandersetzung eingebüßt hat und wie er in früheren Jahren seinen Bekanntenkreis in Angst und Schrecken versetzt hat. Nicht nur die üblichen Kalauer, die die Bewohner zum besten geben, machen Freddy´s Abenteuer zu einer Western-Parodie allererster Güte, auch die witzige Grafik und der schräge Sound zeigen, mit welcher Hingabe alle Beteiligten an diesem Werk gearbeitet haben. Was Monkey Island für Piraten und Freibeuter, ist Freddy für Fans von Festus, Little Joe & Co.

Wenn Freddy beispielsweise ein "stilles Örtchen" aufsucht, stellt er hinterher erstaunt fest, daß dem kleinen Häuschen eine Seitenwand fehlt. Freddy´s Kommentar dazu: "Die Privatsphäre läßt zu wünschen übrig, aber die Durchlüftung ist hervorragend!" Andere Details, wie die "versteckte Kamera" von anno dazumal im Kreditinstitut oder der Sarg, der beim Öffnen ein merkwürdiges Husten von sich gibt, sind weitere Highlights in diesem Adventure. Im zweiten Teil bekommt es Freddy dann mit Pferden zu tun, die einige Probleme mit der Verdauung haben. Wenn Freddy sich nicht beeilt, stirbt er nach kurzer Zeit einen grausamen "Methan-Tod" ...

Perfektion mit kleinen Mängeln

Auf den ersten Blick ist Freddy Pharkas ein Sierra-Adventure wie etliche zuvor. Die Puzzles sind meist recht simpel, erfordern aber einiges an Phantasie, um die verrückten Ideen der Programmierer nachvollziehen zu können. So manches Rätsel knackt man entweder nur mit Glück oder etwas Ausdauer. Die Grafik bietet zwar keine Neuheiten, brilliert aber durch die wirklich gelungene Darstellung des Western-Szenarios. Qualitativ ist sie mit den neueren Sierra-Adventures vergleichbar. Erstaunlicherweise sind die Animationen um einiges langsamer als bei den anderen Spielen dieses Herstellers. Sobald mehrere Personen gleichzeitig auf dem Bildschirm auftauchen, geht ein 386 SX mit 20 MHz bereits in die Knie und das Scrolling kommt mächtig ins Ruckeln. Außerdem ist die Steuerung nicht ganz fehlerfrei. Meistens erscheint bei einem Mausklick die lapidare Bemerkung "That just doesn´t work like that", was bei ungeduldigen Zeitge-

Die gut sortierten Regale enthalten für jedes Leiden das richtige Mittelchen

Al Lowe - der Larry-Macher

Jede Firma hat ihr Aushängeschild - bei Sierra gibt es gleich mehrere. Firmenchefin Roberta Williams (King´s Quest), Marc Crowe (Space Quest) und eben der berühmt-berüchtigte Al Lowe schreiben die Megaseller, mit denen dieses Unternehmen seit Jahren die Freunde des Hauses immer wieder aufs Neue begeistern kann. Vor allem die Larry-Adventures zählen zu seinen größten Erfolgen, auch wenn die manchmal unfreiwilligen, erotischen Eskapaden des Möchtegern-Playboys Larry Laffer sicherlich nicht jedem zusagen. Inzwischen ist Mr. Lowe eine so große Nummer, daß er "nur" noch das Storyboard für seine Spiele erstellt und - wie im vorliegenden Fall - die Dokumentation schreibt. Ansonsten ist er für die Koordination der Programmierer, Grafiker, Musiker und Beta-Tester zuständig, damit aus jeder Produktion ein "echter" Al Lowe wird. Außerdem hat er bei vielen anderen Sierra-Titeln mitgewirkt und im letzten Jahr mit den Larry-Utilities ein Paket herausgebracht, das die Arbeit mit dem PC etwas versüßen sollte, bei seinen Fans aber eher auf verhaltene Reaktion gestoßen ist. Bevor der Star-Programmierer seinen Chef-Aufreißer wieder auf Tournee gehen läßt (Teil 6 ist in Vorbereitung), liefert er ein überzeugendes Intermezzo im Wilden Westen ob. Den Andeutungen in den Dialogen zufolge dürfte dies nicht der einzige Freddy Pharkas bleiben ...

Ohne das richtige Rezept kann Freddy mit diesen Utensilien leider nicht viel anfangen.

nossen sehr schnell in Frust ausartet. Auch die genaue Positionierung des Cursors ähnelt oftmals einem Glücksspiel, da die betreffende Person ganz nach Lust und Laune reagiert. Beim Sound haben Sie die Möglichkeit, die erweiterte Fassung auf der Festplatte zu installieren, was sich prinzipiell bei jeder Soundkarte lohnt, wenn genügend Speicherplatz zur Verfügung steht. Erst dann machen zahlreiche spritzige Country-Songs die Atmosphäre perfekt und auch die Soundeffekte verwöhnen die Ohren mit digitalisiertem Schweinegrunzen und Kindergeschrei.

Alles in allem also wahrlich kein Western von gestern, sondern eine zeitgemäße Persiflage auf die klischee-trächtige "gute alte Zeit", wo Männer angeblich noch echte Männer waren. Eine klare Empfehlung für verkappte Cowboys, denen die üblichen Adventures zu bieder oder denen Larry´s Humor zu gewagt ist. Und endlich einmal ein Spiel, das nicht schon zum x-ten Male das gleiche Thema aufwärmt, sondern eine Menge Unterhaltung fürs Geld bietet - besonders Einsteiger werden an Freddy ihre helle Freude haben.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA | Ad Lib
VGA | SoundBlaster
SVGA | Roland
EMS | Tastatur
286er | Joystick
HD 11MB | Maus

Handbuch: Englisch
Spiel: Englisch
Kopierschutz: normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 130,-

HERSTELLER Sierra

MUSTER von Bomico

RANKING

Adventure

79 Prozent

Sound 85
Grafik 75
Gameplay 85
Originalität 75

Spieleranzahl: 1
Motivation: Wochen
Ausstattung: gut
Preis/Leistung: gut

Wordtris

Wort spiele

Mit erstaunlich geringem Einsatz lassen sich auch heute noch Spiele realisieren, die ebenso suchtgefährlich sind wie einst schon "Tetris".

Der Klassiker "Tetris" avanciert langsam aber sicher zum Charly Chaplin unter den Computerspielen: Trotz des hohen Alters noch so fruchtbar wie kein zweiter. Die Vielzahl an Sprößlingen und Ablegern, die das beliebteste und älteste elektronische Denkspiel der Welt immer noch hervorbringt, ist tatsächlich ungewöhnlich hoch. Ob Blockout, Weltris, Super Tetris oder Nyet 3 (die Aufzählung könnte über zwei Spalten fortgeführt werden) - allen liegt die Idee mit den fallenden Steinen zugrunde. Der jüngste Sproß dieser großen Familie kommt von Spectrum Holobyte, einem Hersteller, dem bereits andere Tetris-Varianten, wie etwa Tetris (für DOS) oder Super Tetris zu verdanken sind.

Mutter Tetris - Vater Scrabble

Wer Super Tetris bereits kennt, dem wird auch die Aufmachung von Wordtris überaus bekannt vorkommen. Wie es sich für einen ernsten Konkurrenten für die unzähligen guten Shareware-Tetris-Versionen gehört, bietet das Programm dem Käufer wieder einiges an Ausstattung: Neben dem normalen Ein-Spieler-Modus sollen vier verschiedene Zwei-Spieler-Modi für langanhaltenden Spielspaß garantieren. Beachtlich ist neben der herkömmlichen Modem- und Nullmodem-Unterstützung außerdem die Möglichkeit, in einem Novell-Netzwerk gegeneinander anzutreten.

Zu den Neuerungen im Spielprinzip: Wieder einmal muß der Spieler Klötze, die von oben langsam in einen Brunnen purzeln, so kombinieren, daß sie sich von selbst entfernen. Wo es bei Tetris aber noch genügte, lückenlose waagrechte Reihen zu bilden, müssen es diesmal deutsche Wörter - richtig gelesen, Wörter - sein.Jedes Quadrat, das in den Brunnen fällt, trägt zu diesem Zweck einen zufällig festgelegten Buchstaben, den Sie mit anderen Lettern zu sinnvollen vertikal oder horizontal zu lesenden Wörtern kombinieren sollen.

60.000 gespeicherte Wörter

Um die vom Spieler zusammengesetzten Wörter auch richtig als solche zu erkennen, verfügt Wordtris über ein beachtliches Repertoire an deutschen Begriffen: Mit einer Tabelle aus über 60.000 Einträgen wird der Buchstabensalat am Bildschirm nach jedem Zug verglichen. Wem das nicht reicht, der kann nach Belieben sogar noch eigene Wörter anfügen.Im Gegensatz zu Super Tetris ist das Spektrum an Bonus- bzw. Aktions-Steinchen diesmal stark eingeschränkt: Lediglich ein Blankostein und ein Bonusstein versüßen die Wörtersuche. Einen gewissen Ausgleich dafür schafft eine andere Neuerung: Der Brunnen ist bis zur Hälfte mit "Wasser" gefüllt. Blöcke, die auf der Wasseroberfläche (die Brunnenmitte) ankommen, schwimmen zunächst noch an der Oberfläche, bis sie von den nachkommenden Steinen allmählich zum unteren Spielfeldrand gedrückt werden. Trotz der ausgeleierten Spielidee kommt Wordtris so seinen Vorgängern in Bezug auf die Suchtgefahr gleich.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 2MB	Maus
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140,-

HERSTELLER
Spectrum Holobyte

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Denkspiel

82

Sound 65 · Grafik 92 · Gameplay 68 · Originalität 75 (Prozent)

Spieleranzahl	2
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Comanche Mission Disk 1

Voxel die Zweite

NovaLogic hat die erste Mission Disk zu dem Hubschraubersimulator mit der hervorragenden Grafik veröffentlicht. Was mag auf uns zukommen?

Als "Comanche - Operation White Lightning" letztes Jahr erschien, wurde die Grafik mit dem sogenannten VoxelSpace-System in den höchsten Tönen gelobt - und das zurecht. Allerdings wurde ebenso der reine Ballercharakter des Spiels kritisiert, was dazu führte, daß die deutsche Version unter einem harmloseren Namen erschien.

Sensationelle Grafik

Nun hat sich ja seit der Veröffentlichung des Hauptprogramms einiges in der Welt der Flugsimulationen getan, und so ist es natürlich interessant, wie die Grafik dieser Mission Disk im Vergleich zum derzeitigen State-of-the-art, nämlich Origins "Strike Commander", abschneidet. Die Antwort ist einfach: Ganz hervorragend. Es ist reine Geschmackssache, was einem besser gefällt; mir persönlich gefällt "Comanche" sogar einen Tick besser, vor allem, nachdem jetzt mit der Mission Disk noch weitere Untergrundvarianten wie z. B. Arktis und Wüste geliefert wurden. Auch der Sound hat sich etwas verändert, neue Musikstücke sind hinzugekommen, aber es gibt immer noch die gleiche ruhige Frauenstimme, die Sie mit "Incoming" auf anfliegende Raketen hinweist etc.

Schlappe Story

Was genau findet man nun auf dieser Zusatzdiskette, die natürlich den Besitz des Hauptprogramms, egal ob deutsche oder englische Version, voraussetzt? Genau genommen handelt es sich nicht um eine, sondern um drei HD-Disketten, auf denen sich 30 neue Missionen befinden, die in Zehnergruppen auf drei Operationen verteilt sind. Im Gegensatz zum Hauptprogramm, bei dem erst nach Bestehen einer Mission die jeweils nächste erreicht wurde, sind hier alle Missionen mit Ausnahme der letzten einer Operation frei zugänglich. Die ersten zehn Missionen bilden "Operation Overload" und sind als Einstieg gedacht. Bei "Restore Peace" und "Clean Sweep" ist der Schwierigkeitslevel deutlich höher. Besonders die letzten zehn Missionen verlangen Ihnen einiges an Kampfgeist ab. Um so etwas wie eine Storyline hat sich NovaLogic nicht im Geringsten gekümmert, die einzelnen Einsätze haben nichts miteinander zu tun. Bei der Aufgabenbeschreibung zu Beginn einer Mission fragt man sich immer wieder, ob es sich dabei um Ironie handelt oder um den verzweifelten Versuch, das hemmungslose Abknallen der Gegner zu rechtfertigen. Zwei Beispiele: "Ökoterroristen zerstören den Regenwald. Vernichten sie die Panzer der Terroristen und beschädigen Sie dabei keine Bäume!" Oder noch besser: "Skrupellose Geschäftemacher schlachten Robbenbabys in der Antarktis ab. Schalten Sie sie aus!" Wenn schon eine Rechtfertigung notwendig ist, dann doch bitte mit einer durchgezogenen, brauchbaren Geschichte.

Neue Gegner

Natürlich muß eine Zusatzdiskette auch noch neue Gegner mitliefern, was hier selbstverständlich der Fall ist. Zuerst einmal taucht in der Luft das MI-24 Hind-E Gunship auf, ein be-

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 5MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 60,-

HERSTELLER: Nova Logic

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Simulation

91

	Prozent
Sound	95
Grafik	98
Gameplay	90
Originalität	50

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Hier findet sich ein Teil der neuen Bodenziele.

weglicher und gut bewaffneter Hubschrauber, der allerdings für eine gut plazierte Rakete kein Problem darstellt. Auf dem Boden findet man das BRDM-3 Armored Wheeled Vehicle, das allerdings keine Gefahr darstellt, da es hauptsächlich für den Bodenkampf ausgerüstet ist. Allgemein bekannt sind die mobilen Abschußrampen für Scud-B Raketen, die der Irak im Golfkrieg einsetzte. Hier dienen sie allerdings nur als unbewegliche Ziele. Ist die Simulation etwa doch nicht so realistisch? Auf jeden Fall hat sie - um ein Resümee zu ziehen - eine ganz hervorragende Performance, auch wenn man sich über den moralischen Wert streiten kann.

Peter Freunscht ■

Hame Alane 2

Der arme Kleine

Um an dem Erfolg des Blockbusters von Twentieth Century Fox "Kevin allein in New York " teilhaben zu können, bringt Capstone Software "Home Alone 2 - Lost in New York" auf den überfüllten Jump and Run-Markt. Wird sich der kleine Kevin McCallister auch hier erfolgreich durchsetzen können.?

Die McCallisters verbringen gerade ihren Sommerurlaub in Florida, und der kleine Bengel Kevin ist wieder mal nicht aufzufinden. Das ist auch schwer möglich, denn er treibt sich gerade in New York herum. Und schon sind auch die beiden gemeinen Diebe Harry and Marv nicht weit, die nichts anderes im Sinn haben, als den halbwüchsigen Kevin einzufangen. Des Spielers Aufgabe ist es nun, Kevin so geschickt durch die Straßen von New York zu steuern, daß die beiden Verbrecher ihn nicht erhaschen können. Doch Vorsicht ist geboten, denn die beiden Halunken sind schneller als Kevin, der versuchen muß durch seinen kindlichen Verstand und seinen jugendlichen Leichtsinn dieses Handicap zu kompensieren. Es bestehen zum Beispiel die Möglichkeiten, den Verbrechern Mülltonnen in den Weg zu schmeißen, sie auf Bananenschalen ausrutschen zu lassen oder sie über Ketchupflaschen stolpern zu lassen. Diese aufgezählten Möglichkeiten sind nur ein Bruchteil davon, wie Harry and Marv Schaden zugefügt werden kann und es möglich ist, einen kleinen Vorsprung vor den Verfolgern zu erreichen.

Die Steuerung

Wenn Kevin zu laufen beginnt, heften sich die beiden Verfolger automatisch an seine Versen. Steuert man Kevin so geschickt, daß er Hindernissen wie Bäumen, Papierkörben oder anderen Kindern nur knapp ausweicht, laufen seine Verfolger gegen die Hindernisse und sind somit für eine Zeit außer Gefecht gesetzt. Außerdem kann er solche Hindernisse durch Überspringen hinter sich lassen.

Das Szenario

Das Spiel besteht insgesamt aus vier verschiedenen Szenen, die gleichzeitig die einzelnen Levels darstellen. Um jeweils in das nächste Level vorzurücken, ist es notwendig, das Ende der Szene vor den beiden Halunken zu erreichen.

Der Kinofilm war ja auch nicht der größte Erfolg.

Hat man alle vier Levels (auf der Straße, im Hotel, im Kaufhaus und auf der Baustelle seines Onkels) bewältigt, kann Kevin gerade rechtzeitig zu Weihnachten seine Mutter in den Arm nehmen.

Das Urteil

Zu beanstanden ist an diesem Spiel, daß es selbst in der einfachsten der drei Schwierigkeitsstufen nicht ohne größere Anstrengung und mit einigem Zeitaufwand möglich ist, den ersten Level zu bewältigen. Äußerst empfehlenswert hierfür ist die Verwendung eines Joysticks, da beim Spiel mit der Tastatur sieben verschiedene Tasten belegt sind, und oft zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen. Mit der Tastatur ist es mir nicht gelungen, den ersten Level zu durchqueren. Weiterhin ist anzumerken, daß sich die Verbrecher im Vergleich zu Kevin erheblich zu schnell bewegen. Die Steuerung der Spielfigur ist gut umgesetzt, die graphische Aufbereitung zwar keine Meisterleistung, aber auch nicht als schlecht zu bezeichnen. Alles in allem ein mittelmäßiges bis gutes Jump & Run-Spiel, das weder durch besonders negative noch positive Aspekte auffällt .

Dietmar Langner ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 3 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Capstone

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Jump & Run

61

Kategorie	Prozent
Sound	50
Grafik	61
Gameplay	71
Originalität	75

Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Liverpool

Gelbe Karte

Liverpool hat in England ungefähr den gleichen Stellenwert wie Bayern München in Deutschland. Saison für Saison versuchen 19 Mannschaften die Jungs mit der süßen Werbung auf der Brust im sportlichen Wettkampf zu besiegen, eine regelrechte Jagd entbrennt.

Jetzt hat Grandslam die wackeren Kicker aus dem wirtschaftlichen Krisengebiet Liverpool dazu verpflichten können, ihre Namen für ein unterhaltsames Computerspiel herzugeben. Nach dem Start kann man aus diesem Grund auch alle Akteure genau unter die Lupe nehmen, ihre Vergangenheit in sich hineinsaugen und die jeweilige Spielposition verändern. Dabei sollte man jedoch darauf achten, keinen langsamen Abwehrspieler in den Sturm zu schicken und dafür einen temperamentvollen Sprinter in die Defensive zu verfrachten. In England wird nämlich schon seit Jahren nach dem beliebten "Kick And Rush"-System gespielt, d.h. die Aufgabe schußgewaltiger Abwehrrecken ist es, das runde Leder mit aller Gewalt über die Mittellinie zu bolzen - mehr nicht! Dann schnappen sich die flinken Stürmer den Ball, hetzen mit ihm die letzten Meter Richtung Tor und ziehen zum Abschluß voll ab. Diese kurze Erklärung trifft auch voll und ganz auf das Computerspiel zu. Zwar wurde in der linken oberen Ecke ein fußballfeldgroßes Radar installiert, doch meistens riskiert man in der allgemeinen Hektik nur einen kurzen Blick. Das führt zu schmerzhaften Fehlpässen und die gegnerische Mannschaft darf ihr Glück versuchen. Trotzdem dürfen aber überraschend viele Torraumszenen bewundert werden, denn die sprintstarken Goalgetter können sich oft genug gegen die Abwehrspieler durchsetzen und stehen schließlich allein vor dem letzten Mann, dem Torwart. Der sieht in dem riesigen Tor zugegebenermaßen etwas mickrig und unproportioniert aus, doch ist es immer noch sehr schwierig, das Leder im Kasten zu versenken.

Optionen und Taktik

Wenn die Spielbarkeit auch ein wenig zu wünschen übrig läßt, kann die Optionsvielfalt doch problemlos überzeugen. Eine Pokalrunde nach dem kompromißlosen K.O.-System ist genauso möglich, wie eine ewig lange Saison, an der alle namhaften englischen Fußballclubs teilnehmen. Ein rassiger Zwei-Spieler-Modus wurde dabei ebenfalls nicht vergessen, der zweite Spieler tritt über einen weiteren Joystick (soweit vorhanden) oder über die gewöhnungsbedürftige Tastatursteuerung an. Der eigentliche Clou ist aber die Taktikfunktion. Hier kann nicht nur festgelegt werden, welche Spielweise für ein bestimmtes Match bevorzugt werden soll (4-2-4, 5-3-2 oder 4-3-3), sondern jeder Spieler kann sogar einer gewünschten Position zugeordnet werden. Möchte man beispielsweise einen technisch brillanten John Barnes lieber im Sturm sehen als mit ihm im Mittelfeld zu agieren, so ist das ohne weiteres möglich. Grafisch macht "Liverpool" nicht allzuviel her. Der Rasen wird mit Hilfe der üblichen hell- und dunkelgrünen Streifen dargestellt, die Spieler sind mäßig animiert und werden bei größerer Anzahl ziemlich langsam. Soundtechnisch bietet sich das gleiche Bild. Wenige gute Effekte, eine kurze durchschnittliche Titelmusik - mehr darf man nicht erwarten.

Oliver Menne

Die namensgebende Mannschaft kann durch bessere Leistungen überzeugen.

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 1 MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Grandslam

MUSTER von Hersteller

RANKING

Sportspiel

57

	Prozent
Sound	45
Grafik	60
Gameplay	65
Originalität	35

Spieleranzahl	2
Motivation	Wochen
Ausstattung	dünn
Preis/Leistung	normal

Hockey League Manager II

Zahlenspielerei

Sind Sie bereit für den Stanley Cup? Bereit, gegen alle Widrigkeiten den Kampf um Nordamerikas höchste Eishockeytrophäe aufzunehmen? Dann versuchen Sie es mit dem "Hockey League Manager II"!

Vorab ein paar Worte zur Erklärung des Namens "Hockey League Manager". Hockey ist natürlich Eishockey, etwas anderes kennt der Amerikaner sowieso nicht und die League ist natürlich die amerikanische National Hockey League, kurz NHL, in der anerkanntermaßen das beste Eishockey gespielt wird.

Aber wenn Sie bis hierher gelesen haben, wissen Sie das ja sowieso, denn dann interessieren Sie sich für die schnellste Mannschaftssportart der Welt.

Reine Managerarbeit

Nun aber zum "Manager" aus dem Titel dieses Spiels. Das ist der wirklich entscheidende Begriff, denn im Hockey League Manager haben Sie mit dem Spiel selbst nichts zu tun, Sie übernehmen ausschließlich die Aufgaben von Manager und Trainer. Leider muß ich jetzt diejenigen enttäuschen, die sich auf die Eishockeyausgabe von "Bundesliga Manager Professional" freuen (wozu auch ich gehörte). Denn der Grundgedanke dieses Spiels ist nicht, mit einer, womöglich der eigenen, Heimmannschaft möglichst weit zu kommen (wäre auch schwierig, oder wohnen Sie in Edmonton?), nein, es geht um die Simulation der gesamten Liga. Das klingt recht anspruchsvoll und ist es auch. Denn es müssen 24 Mannschaften gesteuert werden, und man kann dem "Hockey League Manager" nicht vorwerfen, daß an Details gespart wurde. Ihrer Kontrolle unterliegt die gesamte Finanzplanung, der Einkauf und Verkauf von Spielern, das Training, die Mannschaftsaufstellung und dergleichen mehr. All das geschieht in ca. zehn Hauptmenüs mit diversen Unterpunkten und vielen Fenstern, was zu einer regen Maustätigkeit führt. Natürlich können beliebig viele Mannschaften dem Computer unterstellt werden, wodurch als Extremfälle völliges Autoplay, aber auch die Auswahl einer einzigen Mannschaft möglich sind. Allerdings muß in letzterem Fall bei jeder einzelnen Menüoption die eigene Mannschaft angeklickt werden, was zur störenden Verlangsamung des Spielflusses führt.

Grafik? Fehlanzeige

Recht demotivierend macht sich auch bemerkbar, daß von den Spielen nichts außer dem Ergebnis sichtbar wird. Man erhält keine Informationen über den Spielverlauf, und von grafischer Darstellung ist überhaupt nichts zu sehen. Auch ansonsten ist - außer ein paar Standbildern als Hintergrund - keinerlei Grafik vorhanden, obwohl doch z. B. beim Zusammenstellen der Angriffsreihen eine grafische Darstellung leicht möglich wäre. Aber nein, nichts als Zahlen, Zahlen, Zahlen. Durch den amerikanischen Hang zur Statistik sind die Bildschirme zudem mit Daten überfrachtet, und es ist meist schwierig, die wichtigen Zahlen herauszufinden. Auch der mangelhafte Sound trägt nicht zur Verbesserung der Atmosphäre bei. Fragwürdig ist außerdem der Sinn des integrierten League-Editors, mit dem einzelne Teams, aber auch ganze Ligen in Kleinarbeit zusammengestellt werden können. Wem solche Fleißarbeit Spaß macht, dem sei diese Eishockeysimulation empfohlen, ansonsten sollte man eher die Finger davon lassen.

Peter Freunscht ■

HOCKEY LEAGUE SIMULATOR MAIN MENU
General Manager
Head Coach
Display Stats
Game Options
Load/Save League
Review Schedule
View Transactions
Create League
Upcoming Games
Play Games
Data Dump
Exit HLS

General Manager
Fire Head Coach
Display Salaries
Trade Players
Send to Farm
Send to Pro
Check Finances
Check Waivers
Priority List
View Team
Pro
Farm

Head Coach
Game Roster
Computer Pick
Manual Pick
Lines
Pick New Lines
Use Computer's Lines
Print Lines
Goalie
Starting Goalie

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 3 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	nervig

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Bethesda

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Simulation: 29

Prozent: Sound 25, Grafik 25, Gameplay 30, Originalität 55

Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Chess Maniac - 5 Billion and 1

Heiße Luft

Der Chess Maniac bläst zum Angriff auf Ihr Zwerchfell! Mit einem witzigen Handbuch, vielen animierten Kampfsequenzen und Sprachausgabe will Spectrum HoloByte der Konkurrenz eins auswischen.

Die Idee ist zehn Jahre alt und stammt von Interplay: Ein Computerschachspiel, bei dem die Figurensätze nicht wie die üblichen Holzfiguren aussehen, sondern wie lebende Menschen. Die erste Schachsimulation, die diese Spielidee verwirklichte, hieß Battle Chess. Seitdem dieses betagte Spiel - trotz der damals noch eingeschränkten technischen Möglichkeiten - auf verschiedenen Computersystemen breite Massen begeisterte, war das Genre "Animierte Schachprogramme" fest in der Hand des geistigen Urvaters Interplay. Allein für den PC brachte der Hersteller seither drei Nachfolger erfolgreich auf dem Markt unter. Chinese Chess, Battle Chess Enhanced und Battle Chess 4000. Letztere beiden nutzen bereits die Möglichkeiten von Super VGA, und Battle Chess Enhanced ist sogar nur auf CD-ROM erhältlich.

Nylonstrumpf und Stöckelschuhe

Mit Spectrum HoloBytes Chess Maniac wird diesem Monopol jetzt ein Ende gesetzt. Daß es mit dem Angriff auf Interplays Stellung aber nicht so ernst gemeint ist, läßt bereits das Cover von Chess Maniac vermuten: Durch den grauhaarigen Mann (Mister "Chess Maniac") mit Nylonstrümpfen und Stöckelschuhen wirkt die Packung doch etwas befremdlich. Dieser erste Eindruck täuscht auch keineswegs. Spectrum HoloByte wollte "der Welt erstes, wirklich lustiges Schachspiel" programmieren.

Leider ist dieser lobenswerte Vorsatz nicht mehr so ganz aktuell, denn Battle Chess 4000, das schon einige Monate vor Chess Maniac das Licht der Welt erblickte, wurde diesem Titel allein wegen seiner witzigen Animationen bereits gerecht. Die Frage ist also, ob Chess Maniac seinem mächtigen Konkurrenten wirklich das Wasser reichen kann?

Enorme Anforderungen trotz Standard-VGA

Im Bezug auf den Umfang kann Chess Maniac da locker mithalten: Zwölf Disketten rechtfertigen immerhin den Titel als "Größtes Schachprogramm der Welt". Neben den satten 25 MByte Platzverbrauch auf der Festplatte, klingen auch die Hardwareanforderungen für ein Schachspiel etwas übertrieben: Ein 486er, mindestens aber ein 25MHz 386er mit 2 MByte RAM, sollten schon vorhanden sein, um das Schmuckstück zum Laufen zu bringen - ein Opfer, das man natürlich gerne bringen würde, wenn es im Spiel dann auch sehenswerte Super VGA-Grafik zu bestaunen gäbe. Daß dem leider nicht so ist, stellt der Spieler

spätestens bei seiner ersten Partie gegen Chess Maniac fest: Als Grafikmodus wird einzig und allein der Standard VGA-Modus mit 320 x 200 Bildpunkten unterstützt - und der wirkt bei genauerem Hinsehen sogar etwas klobiger, als man es vom Gros der anderen Spiele heute gewohnt ist.

Selten so gelacht

Eine Besonderheit, die ebenfalls gleich - diesmal aber positiv - ins Auge sticht, sind die unterschiedlichen Figurensätze für Schwarz und Weiß. Auf der einen Seite verharren 16 orientalisch anmutende Gestalten, während auf der anderen 16 Figuren wie aus der europäischen Märchenwelt zu finden sind. Zu jedem der Charaktere findet sich im Handbuch eine kurze Beschreibung: Der Sultan (Funktion: schwarzer König) habe seinen Harem wegen körperlicher Überbelastung auf acht Damen reduzieren müssen, der Flaschengeist (Funktion: schwarzer Läufer) sei vor kurzem in eine "Gatorade"-Flasche gezogen und der Ritter (Funktion: weißer Läufer) würde mehr auf eine tadellose Frisur als aufs Kämpfen bedacht sein. Unter Humor scheint man in den USA etwas anderes zu verstehen als hierzulande!

Beim Menüpunkt „Strip Poker" spielt sie (oben) nicht mit.

Verwirrung unvermeidlich

Im Direktvergleich gegen Battle Chess 4000 macht der Chess Maniac keine besonders gute Figur: Im Grafikmodus mit 320 x 200 Punkten wirken alle Figuren unzeitgemäß klobig. Außerdem verliert der Spieler in einer Partie schnell den Überblick. Die grellbunten Männchen und die vielen unterschiedlich aussehenden Charaktere lenken die Konzentration vom eigentlichen Schachspiel ab. Manchmal half uns nur das Umschalten in den 2D-Modus, um mitten im Spiel wieder den Überblick zu bekommen. Die Idee mit den verschiedenen Figurensätzen auf einem Brett erwies sich im Nachhinein also doch nicht als die beste Lösung. Die eigentlichen Animationssequenzen sind hingegen durchaus qualitativ hochwertig: Wenn zwei

Schachfiguren gegeneinander antreten, werden beide auf die halbe Bildschirmhöhe "herangezoomt". Die kurzen Kampfszenen wurden mit Schauspielern gefilmt und für das Spiel zu sehenswerten Videoclips weiterverarbeitet. Die komische Qualität der Kämpfe aus Battle Chess 4000 wird aber trotzdem nicht erreicht.

Die eigentlichen Kampfszenen können sich durchaus sehen lassen.

wurde von Interplay ja bereits vorgeführt - bei Chess Maniac wurde diese Möglichkeit leider nicht erkannt. Ein durchdachtes Hilfesystem, ein Tutorial oder eine Modem/Linking-Funktion? Man sucht vergeblich danach.

Chess Maniac - CD-ROM

Wer sich 25 MByte permanent belegten Speicherplatz auf der Festplatte ersparen will, kann auf die CD-Version von Chess Maniac zurückgreifen. Beachtlich ist, daß die Silberscheibe im Vergleich zur Diskettenversion um keinerlei Features erweitert wurde: Die beiden Versionen sind absolut identisch. Um den potentiellen Käufern wenigstens einen kleinen Kaufanreiz zu bieten, wurden neben dem Schachspiel noch einige Demos von aktuellen Spielen (Tornado etc.) auf die CD gebrannt. Fast ein Armutszeugnis für den Hersteller, wenn man bedenkt, mit wievielen Zusatzoptionen das viel ältere Konkurrenzprodukt (Battle Chess Enhanced CD) aufwarten kann.

CD-Wertung: 35%

"Take me! Oh Chess Maniac!"

Ganz im Zeichen eines "Witzspiels" präsentiert sich auch die Ausstattung. Anstatt wie bei BC 4000 auch seriösen Schachspielern durch zusätzliche Eröffnungsbibliotheken und Statistikfunktionen entgegenzukommen, wird nur Minimalausstattung geboten. Dem Versuch, möglichst humorvoll zu sein, wurde nicht einmal bei der Benennung der zehn Schwierigkeitsgrade widerstanden (Level 7: "Take me! Oh Chess Maniac!"). Daß es aber durchaus möglich ist, Humor mit Spielstärke zu verbinden,

Fazit

Bis auf den Platzverbrauch kann Chess Maniac mit keiner herausragenden Eigenschaft aufwarten. Selbst den Titel als besonders humorvolles Schachprogramm würden wir nicht ohne Vorbehalte verleihen. Man merkt einfach in vielen Gags, daß sich die Programmierer deutlich an Battle Chess 4000 - drücken wir es sehr vorsichtig aus - "orientiert" haben. Spieler, die länger als ein oder zwei Abende etwas von ihrem Schachprogramm haben wollen, könnten diese Investition sehr schnell bereuen.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 29MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Spectrum Holobyte

MUSTER von Hersteller

RANKING

Strategie

62

Sound 75, Grafik 70, Gameplay 60, Originalität 55 (Prozent)

Spieleranzahl	2
Motivation	Tage
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	normal

Empire Deluxe

Edel-Klassiker

Vor langer Zeit angekündigt, von vielen brennend erwartet: Der Nachfolger der wohl besten taktischen Kriegssimulation erwartet alle nach einer Herausforderung dürstenden Strategen. Bereits mit Empire konnte man trotz dem relativ simplen Spielprinzip ganze Tage und Wochen verbringen, diese in sämtlichen Punkten verbesserte Version fesselt geradezu vor den Bildschirm.

BUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBU-BUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBUBU-

Zuerst für alle, die den Vorgänger nicht kennen, eine kurze Beschreibung: Zu Beginn verfügt jeder Spieler über eine Stadt, in der er eine beliebige Militäreinheit produzieren kann, es sei denn, es handelt sich um eine Binnenstadt, in diesem Fall ergibt es natürlich keinen Sinn, Schiffe zu bauen. Mit Hilfe von Bodentruppen und Transportern erobert man neue, sog. neutrale Städte, deren Produktion man dann wiederum festlegen darf. Unerkundetes Gebiet auf dem riesigen in Quadrate unterteilten Spielplan, bleibt dabei von undurchdringlichem Schwarz verdeckt. Früher oder später trifft man so auf die feindlich gesinnten Mitspieler, die wahren Schlachten beginnen. Gegnerische Einheiten werden dabei erst sichtbar, wenn man auch in ihre Nähe gelangt, plötzlich auftauchende Schiffe hinter der Front ermöglichen auch materiell schwächeren Spielern durch Taktik den Vorsprung ihrer Gegner wettzumachen.

Neuer, schöner, größer...

Empire Deluxe verfügt nun über eine ganze Reihe Vorzüge. Es gibt vier neue Geländearten, die im Kampf eine wichtige Rolle spielen können. Darüber hinaus ist es jetzt auch möglich, Städte mit Flugzeugen zu bombardieren. Ist dies erfolgreich, wird die momentane Produktion zerstört und muß von neuem beginnen. Ganz nebenbei wird die Effizienz der Stadt um 10% gesenkt, so daß sämtliche Aufträge langsamer ausgeführt werden. Nur wenn kein Produktionsauftrag vorliegt, regeneriert sich die Stadt langsam wieder. Außerdem können per Bombenangriff in der Stadt stationierte Einheiten vernichtet werden, wer also sein angeschlagenes Schlachtschiff liebt, läßt es nicht in Reichweite feindlicher Bomber reparieren.

Es wurde also jetzt ein Unterschied zwischen Bombern und Jägern gemacht, ebenso stehen jetzt anstatt der früheren Armeen, Panzer- und Infanterieeinheiten zur Verfügung. Panzer bewegen sich doppelt so schnell wie ihre Freunde zu Fuß und segnen auch nicht beim ersten Kratzer das Zeitliche. Infanterietruppen besitzen dafür die Möglichkeit Flugplätze zu errichten, so daß eine bessere Kontrolle des Luftraums gewährleistet ist. Flugplätze verteidigen sich dabei genauso gut wie Städte oder gewöhnliche Truppen, nur daß sie im Falle einer Eroberung zerstört werden.

Die Möglichkeit des Spielers eigene Karten und Szenarien zu erstellen wurde auch noch verbessert. Es können so beliebige Grundvoraussetzungen kreiert werden, selbst die Größe der Karte unterliegt den eigenen Wünschen. Ferner können beliebige Einheiten stationiert werden, die ganze Anfangsphase der Ausbreitung fällt also nach Belieben mehr oder weniger weg, so daß man sich eher mit den taktischen Manövern als den strategischen beschäftigt.

Beschränkung auf das Wesentliche

Damit auch Einsteigern angesichts der hohen Komplexität nicht die Luft ausgeht, sind eine ganze Reihe Lehrszenarien mit von der Partie. So nach und nach erlernt man damit die Grundzüge des Spiels, zuerst nur mit wenigen verschiedenen Einheiten, ohne "Fog of War" (alle gegnerischen Truppen sind ebenfalls sichtbar) und ohne notwendige Erkundungen, da die gesamte Karte von Anfang an zu überschauen ist. Die Aktionen eines vom Computer gesteuerten Spielers sind recht logisch und nachvollziehbar, aber können mit dem menschlichen Intellekt in keiner Weise konkurrieren. Über Production- oder Battlehandicaps läßt sich die Stärke aber sehr gut anpassen, so daß ein nervenzermürbendes Spiel immer möglich ist. Ein gutes Strategiespiel zeichnet sich weniger durch Grafik und Sound aus, solange die Darstellungen keine Rätsel aufgeben. Somit wurde in diesen Bereichen auf qualitativ hochwertige Ausarbeitungen verzichtet, wenn auch die kleinen animierten Bilder nach dem Anklicken einer Einheit alles andere als schlecht sind. Der Grafikmodus läßt sich glücklicherweise einstellen, so daß der Zugriff sogar noch schneller bewerkstelligt werden kann. Auf Sound und FX wurde nun wirklich überhaupt kein Wert mehr gelegt, ein großer Vorteil, denn selbst abwechslungsreiche Hintergrundmusik würde bei diesem stunden- oder gar tagelangen Spektakel nur negativ auffallen. Seine volle Stärke spielt Empire Deluxe aber erst aus, wenn sich bis zu sechs Spieler über die Modemoption bekriegen und die menschliche Komponente im Mittelpunkt der Auseinandersetzungen steht.

Alexander Geltenpoth ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 6MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER New World Comp.

MUSTER von Softgold

RANKING

Strategie

85 Prozent

Sound	65
Grafik	75
Gameplay	95
Originalität	85

Spieleranzahl	1-6
Motivation	immer
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	sehr gut

Die "Spielsteine" aus Empire Deluxe

Armee:

Für die Durchsetzung Ihrer Ziele unentbehrlich, gehören sämtliche Bodentruppen zu den wichtigsten Einheiten. Wegen ihrer schwächlichen Verfassung sind sie aber auf die Unterstützung von Marine und Luftwaffe angewiesen.

Infantry:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	1
Shot Damage:	1
Movement:	1

Infanterie Einheiten können Städte erobern und Flugplätze bauen. Sie eignen sich nicht besonders für den Angriff auf Flugzeuge und verteidigen sich sehr schlecht gegen Küstenbombardements von Schlachtschiffen und Kreuzern.

Armor:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	2
Shot Damage:	1
Movement:	2

Panzer besitzen die gleichen Vor- und Nachteile der Infanterie, aber sie können zwei Felder weit ziehen und halten doppelt soviel Schaden aus, was aber im Kampf gegen Schiffe und Bomber keinerlei Rolle spielt. In unwegsamem Terrain sind sie allerdings nicht schneller als Infanterieeinheiten und sie dürfen keine Berge befahren.

Luftwaffe:

Flugzeuge sind die optimalen Aufklärungseinheiten. Nebenbei können sie in Problemfällen in Schlachten eingreifen und die Produktion feindlicher Städte zerstören.

Fighter:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	1
Shot Damage:	1
Movement:	6
Range:	18

Jäger eignen sich zur Aufklärung und bieten anhand ihrer großen Reichweite hervorragende Luftunterstützung in Krisengebieten. Ihre Hauptaufgabe besteht allerdings darin, gegnerische Bomber abzuschießen. Auch Jäger können Städte bombardieren, allerdings mit geringerer Erfolgschance.

Bomber:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	1
Shot Damage:	2
Movement:	4
Range:	24

Bombern ist es ein leichtes die Produktion einer Stadt zu zerstören und damit auch gleichzeitig ihre Effizienz zu verschlechtern. Außerdem lassen sich Schiffe mit Bombern sehr gut versenken, oder zumindest behindern, da sie im Falle eines Angriffs jeden Vorteil auf ihrer Seite haben.

Stationäre Einheiten:

Städte:

Nur in Städten können neue Einheiten produziert und repariert werden. Gegen Bomber wehrt man sich am besten mit einer Staffel Jäger, die im Notfall auch angreifende Transporter vernichtet. Kreuzer und Schlachtschiffe in einer Stadt nehmen auch jeden herannahenden Feind unter Beschuß, aber Vorsicht, Panzer dürfen zwei Felder weit ziehen und greifen damit an, bevor das Schiff zum Zug kommt.

Flugplätze:

Die von der Infanterie aufgebauten Flugplätze bieten beliebig vielen Flugzeugen Platz. Dort gelandet werden sie wie in den Städten und auf Flugzeugträgern automatisch aufgetankt, so daß auch größere Entfernungen außerhalb der Reichweite mit einem kleinen Zwischenstop überbrückt werden können.

Marine:

Schiffe spielen in den Inselreichen von Empire Deluxe die Hauptrolle. Sie verfügen über die unterschiedlichsten Möglichkeiten, doch allen ist gemeinsam, daß sie im Angriff auf Flugzeuge schlechte Karten haben.

Transport:

Attack:	1
Defense:	1
Damage:	3
Shot Damage:	1
Movement:	2

Transporter stellen die einzige Möglichkeit dar, Städte auf anderen Inseln einzunehmen. Schwächer als jede andere Einheit sind sie sehr verwundbar, ein Geleitschutz vermindert das Risiko zumindest etwas. Bis zu drei Panzer oder sechs Infanterieeinheiten können geladen werden.

Destroyer:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	3
Shot Damage:	1
Movement:	3

Zerstörer sind die schnellsten Schiffe und samit ideal für Aufklärungskommandos geeignet. Sie können außerdem U-Boote aufspüren und gehören damit zur Vorhut jeder Flotte.

Submarine:

Attack:	2
Defense:	1
Damage:	2
Shot Damage:	3
Movement:	2

U-Boote sind ein Mittel weitere Expandierungen eines Gegners hinter der Front zu verhindern. Ungesehen von allen Einheiten bis auf Zerstörer und Kreuzer, versenken sie problemlos jeden Transporter und beschädigen auch größere Schiffe sehr schwer. Ihre Verteidigung läßt aber zu wünschen übrig, ein U-Boot, das zufällig von einer gegnerischen Einheit "überfahren" wird, ist so gut wie versenkt.

Cruiser:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	8
Shot Damage:	2
Movement:	2

Kreuzer können als kleinere Schlachtschiffe betrachtet werden. Gegen Bodeneinheiten und Flugzeuge sind sie genauso effektiv, im Kampf gegen andere Schiffe macht sich jedoch ihre schwächere Feuerkraft bemerkbar. Trotzdem stellen sie die einzige effektive Möglichkeit dar, U-Boote zu beseitigen.

Battleship:

Attack:	2
Defense:	2
Damage:	12
Shot Damage:	3
Movement:	2

Schlachtschiffe beherrschen die Meere nahezu willkürlich, kein anderes Schiff kann gegen sie bestehen. Es dauert aber sehr lange, bis ein solcher Titan produziert ist, so daß man nur weit hinter der Front eine Stadt damit beauftragen wird. Verwundbar sind sie eigentlich nur für U-Boote, es ist jedoch weit mehr als einer dieser hinterhältigen Killer nötig, um diese schwimmende Festung aus dem Verkehr zu ziehen.

Carrier:

Attack:	1
Defense:	2
Damage:	8
Shot Damage:	1
Movement:	2

Flugzeugträger sind hervorragende Aufklärer. Allerdings können nur Jäger (bis zu acht) von ihm starten und landen. Trotz ihrer Größe sind sie gegenüber Schlachtschiffen, Kreuzern und U-Booten sehr verwundbar, eine Eskorte rentiert sich also auf jeden Fall, da auch Flugzeugträger eine sehr lange Produktionszeit benötigen.

A-TRAIN Construction Set

Lieblingshobby

...wenn sie einmal andeutungsweise das Gefühl erleben möchten, eine Stadt vollkommen selbst zu entwerfen.

Wie auch bei Sim City hat Maxis den begeisterten A-Train Spieler nun noch ein Construction Set zur Verfügung gestellt. Mit ihm ist es möglich, so ziemlich alles zu verändern, was den Spielablauf von A-Train bestimmt.
Sie können alle existierenden Landschaften von A-Train laden und beliebig verändern. Sie können Gebirge aus dem Boden stampfen, Bäume pflanzen, Hotels errichten oder nur ganz einfach Ihr verfügbares Kapital heraufsetzen. Wenn Sie wollen, können Sie auch "kostenlos" neue Züge einkaufen, Ihre Fahrpläne verändern oder neue Bahnhöfe bauen. Skigebiete, Golfplätze und Vergnügungszentren zu erstellen, gehört ebenso zu den Möglichkeiten, wie einen Flughafen oder Hafen Ihrer Infrastruktur einzugliedern.
Als besonderer Leckerbissen für alte A-Trainer besteht sogar die Möglichkeit, statt der bisher 25 Züge 27 auf der Karte fahren zu lassen. Leider können die letzten Beiden (26 und 27) im eigentlichen A-Train Spiel nicht verändert werden.
Als Warnung an alle Noch-Nicht-A-Trainer sei hier noch einmal darauf hingewiesen, daß man das A-Train Hauptprogramm benötigt, um das Construction Set benutzen zu können!

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD, 5MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller ca. DM 60,-

HERSTELLER Maxis

MUSTER von Hersteller

RANKING

Strategie

66

Sound 70 · Grafik 70 · Gameplay 70 · Originalität 30 · Prozent

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Inserentenverzeichnis PC Games 7/93

1A Soft 29
Computec Verlag 85, 95, 101, 105, 107, 111, 113
Empire Software 37, 47
EHBA Soft 81
FDS 41
Groß Electronic 19
Guru X 66
Intersoft 15
Joysoft 39
KM Computer 35
KSK Schöneich 35
MAX Design 116
Mad Data 65
Microprose 9, 21
Mirox 11
Multimedia Soft 25
Mystic Games 7
Nova Logic 27
Okay Soft 23
Pfister Spieleversand 71
Prism Leisure 79
Rushware 2, 27, 33
Share Care 7
Soft-Point 89
Soft & Sound 83
Softdreams 55
Softgold 2, 27, 33
Softsole 87
Software Discount Mann 93
SSI 27, 33
Thalion 115
Virgin Games 2
Volksware 67
Zomtu 66

Trump Castle 3

Nichts geht mehr

Ob in Baden-Baden oder in Monte Carlo - In jedem Spielcasino wechseln Abend für Abend hunderttausende an Jettons ihren Besitzer. Nun soll durch Trump Castle "Die perfekte Casinosimulation" jeglicher Besuch in solchen Spielhöllen überflüssig werden.

Begonnen wird der Zockerabend in der Lobby des Casinos, von dort aus können die verschiedenen Spielarten durch Anklicken der jeweiligen Eingangstür ausgewählt werden. Sollte einem das entsprechende Startkapital fehlen oder der Verlust bereits so groß sein, daß eine Refinanzierung nötig ist, empfiehlt es sich den Geldautomaten aufzusuchen. Um seinem Spieler bzw. Mitspieler ein individuelles Aussehen zu verleihen, hat man selbst auf einen Player-Editor nicht verzichtet, der es einem erlaubt, sich und seinen Mitspielern die merkwürdigsten Gesichtszüge zu verpassen. Hat man dies hinter sich gebracht und auch im Optionsmenü die gewünschten Sound- und Animationsarten und die Anzahl der Mitspieler eingestellt, so kann man mit dem Zocken beginnen.

Baccarat oder Craps?

Als erstes begeben wir uns in das Baccaratzimmer. Hier kann wie bei allen Spielarten zwischen verschiedenen Tischlimits (5, 25, 50 oder 100) gewählt werden. Um Jettons zu setzen, muß mit der Maus die gewünschte Summe angeklickt werden und dann auf die vorgegebenen Wettvorschläge gesetzt werden. Nach diesem Prinzip sind sämtliche Spiele aufgebaut, so daß es keine größeren Verständnisprobleme geben dürfte. Positiv ist beim Baccarat-Spiel anzumerken, daß es jederzeit möglich ist, Geld zu setzen, indem einfach der Spieler gewechselt wird. Genauso wie beim Baccarat-Spiel gibt es auch beim Black Jack verschiedene Tischlimits. Hier gibt der Croupier jeweils zwei Karten aus und fragt dann, ob man noch eine Karte oder seinen Einsatz erhöhen möchte, es sei denn man hat einen Black Jack auf der Hand. Bei Craps, einem in Amerika sehr beliebten Würfelspiel, muß, ähnlich wie beim Roulette, auf eine bestimmte Zahl bzw. Zahlenkombination gesetzt werden. Um jedoch Genaueres über dieses Spiel zu erfahren, empfiehlt es sich die Anleitung zu lesen, da es gerade bei Craps sehr viel verschiedene Setz- und Wettmöglichkeiten gibt.

Poker oder lieber die Slotmachine?

In der Pokerhölle kann man entweder gegen Mitspieler antreten, dem Computer das Geld aus der Tasche ziehen oder am Pokerautomaten sein Glück versuchen. Eine witzige Randerscheinung ist die blonde Bardame, die nach einiger Zeit an den Spieler herantritt und fragt, ob man einen Drink möchte. Einen klaren Kopf sollte man dennoch behalten, denn spielt man beim Roulette mit zu hohem Einsatz, ist ein erneuter Gang zum Geldausgabeautomaten unabdingbar. Im Bezug auf die Bedienbarkeit ist die Slotmachine am einfachsten, hier muß nur zwischen drei oder fünf Rollen gewählt, Geld eingeworfen und am Hebel gezogen werden. Hat man auch hiervon die Nase voll, kann noch beim Keno-Spiel, eine Art Lotterie, auf Fortuna vertraut werden.

Überzeugende Bedienbarkeit

Trump Castle 3 kann meiner Ansicht nach als gut gelungene Casinosimulation betrachtet werden. Begeistert hat mich vor allem die graphische Darstellung der Spieltische, die bei SVGA-Auflösung und einem guten Monitor sehr viele Details erkennen läßt. Auch die digitalisierten Soundeffekte unterstützen die Zockeratmosphäre. Hierfür ist jedoch mindestens ein Rechner mit 16 Mhz notwendig, aber erst auf Geräten mit einer Taktfrequenz von mindestens 33 MHz wird der restliche Programmablauf nicht stark verlangsamt. Ein Loblied ist auch auf die bemerkenswert übersichtlich gestaltete Installationsroutine zu singen. Allgemein ist zu bemerken, daß es gelungen ist, teilweise komplexe Spielabläufe übersichtlich und vor allem gut bedienbar zu gestalten. Spielbar ist die Simulation zudem über Modem und im Netzwerk. Alles in allem wirklich ein sehr schönes Spiel.

Dietmar Langner ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 10MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	Keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Capstone

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Strategie

82

Prozent: Sound 80, Grafik 85, Gameplay 78, Originalität 82

Spieleranzahl	4
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Hoyle Classic Card Games

Abgezockt

Während sich im Shareware-Bereich bereits riesige Bestände an Kartenspielen angesammelt haben, halten sich die großen Softwarehäuser auf diesem Sektor bislang vornehm zurück.

Branchenmulti Sierra hatte ein Einsehen mit den vielen begeisterten Feierabend-Zockern und bietet mit Hoyle Classic Card Games nun eine weitere Sammlung mit insgesamt acht verschiedenen Spielen. Da ist für jeden etwas dabei: vom Kinderspiel à la "Schwarzer Peter" (Old Maid) über (noch) eine Solitaire-Version namens Klondike, bis hin zum klassischen Bridge. Außerdem werden Euchre, Hearts, Gin Rummy, Cribbage und Crazy 8´s angeboten.
Alle Teile sind unter einer einheitlichen Benutzeroberfläche zusammengefaßt und können bequem im Hauptmenü ausgewählt werden. Wie schon bei den Vorgängern macht Sierra bei dieser Gelegenheit auch noch etwas Werbung für die eigenen Adventures. Beispielsweise haben Sie die Möglichkeit, gegen Laura Bow die Rommée-Variante Gin Rummy zu spielen. Auch Dr. Brain, Willy Beamish, Roger Wilco, Larry Laffer oder Adam Greene können Sie sich als Spielpartner aussuchen.

Und wieder können Sie sich einen der sierranischen Computerspielhelden als Gegner wählen.

Schummler haben keine Chance

Alternativ bietet das Programm neun weitere Charaktere an, die wie die Sierra-Gestalten auch über sehr unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Crazy Jack ist beispielsweise ein Experte in Sachen Hearts, während er bei Gin Rummy eher zu den Anfängern zu rechnen ist. Manche Spiele sind in deutschen Landen eher unbekannt oder werden etwas anders gespielt. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, wurde jede Version mit zahlreichen Optionen versehen, damit sich der Spieler seine persönliche Variante zusammenstellen kann. Wer sich an Klassiker wie Bridge oder Rommée noch nicht herangewagt hat, kann sich auf sehr einfache Weise das Regelwerk aneignen, denn per Mausklick wird eine ausführliche Anleitung in leicht verständlichem Englisch angezeigt und bei Fehlern "meckert" rechtzeitig ein Mitspieler. Pluspunkte sammelt das Programm auch bei der narrensicheren Menüsteuerung sowie den übersichtlichen Dialogboxen.

Das As im Ärmel

Die Grafiker haben ihre Trümpfe allerdings nicht ausgespielt. Von einigen Animationen der Figuren abgesehen tut sich nicht viel auf dem Bildschirm. Sowohl Hintergrund als auch die Deckblätter lassen sich nach Belieben aus einem Menü auswählen. 256 Farben machen das Geschehen zwar schön bunt, allerdings ist die geringe Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten für die Darstellung der Spielkarten nicht besonders geeignet. Ab 25 MHz läßt es sich sehr flott spielen, wenn auch der PC manchmal etwas lange vor dem nächsten Stich "überlegt". Eher überflüssige Animationen, wie das Austeilen der Karten, lassen sich per Menü abstellen.
Die einzelnen Figuren führen ein regelrechtes Eigenleben, freuen sich über Sieg (Roger Wilco: "I am victorious!!!") oder sind todtraurig über ein verlorenes Spiel und bringen dies auch per Sprachausgabe zum Ausdruck. Soundkartenbesitzer kommen außerdem in den Genuß einiger ansprechender Rhythmen. Diese Kollektion erreicht zwar nicht den Suchtfaktor eines Windows-Solitaire, aber wer eine akkurate Umsetzung einiger beliebter Kartenspiele sucht, dürfte mit diesem Paket glücklich werden. Im übrigen läßt sich das Programm auch unter Windows installieren, wird damit aber so langsam, daß man gerne wieder zu DOS zurückkehrt.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 8MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	Keiner

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 115,-

HERSTELLER
Sierra

MUSTER von
Bomico

RANKING

Strategie

72

Prozent: Sound 65, Grafik 70, Gameplay 75, Originalität 60

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Eye of the Beholder III - Assault on Myth Drannor

Stagnation

Lange erwartet, endlich da. Doch kann der dritte Teil der Erfolgsserie, die als erste Saga von SSI mit einer neuen Oberfläche ausgestattet wurde, voll überzeugen? Erinnern wir uns: Nach dem Hit Eye of the Beholder II verließ das Entwicklungsteam von Westwood SSI, um unter eigenem Label weiter zu entwickeln.

Lange Rede, kurzer Sinn. SSI hatte die Rechte am Spielprinzip und der Story, Westwood die am Programmcode für die Oberfläche. SSI hat für den dritten Teil nun die gesamte Oberfläche neu schreiben müssen. Die Story: Es waren einmal vier tapfere Helden, die von einem Zauberer beauftragt wurden, die verfallene Stadt Myth Drannor von dem Bösen, das in ihr kreuchte und fleuchte, zu befreien. Die Helden willigten ein und der Zauberer teleportierte sie mitten auf einen Friedhof im Wald vor der Stadt.

Hier steigt der Spieler aktiv in das Geschehen ein. Er kann sich entweder mit vier Helden aus dem Darkmoor-Sequel oder einer vollkommen neu kreierten Mannschaft auf den Weg machen, die aber erfreulicherweise schon ziemlich erfahren ist.

Schon zu Beginn macht der Abenteurer eine "schmerzhafte Erfahrung": Wieder keine Kartenfunktion! Warum ist SSI nur nicht bereit, die Zeichen der Zeit zu erkennen und eine Automappingfunktion in seine Spiele zu integrieren? Kramen wir also den alten Block und den Bleistift aus der Schublade und machen uns wieder ans Kartenzeichen wie anno dazumal.

Technisch hat sich EOB 3 sicherlich verbessert, dennoch kann es nicht voll und ganz überzeugen.

Mag die Grafik des Waldes zu Beginn noch ganz abwechslungsreich sein (Bäume, Bäume, Bäume), so ist die Tatsache, eine ganze Stadt fast vollständig aus zwei verschiedenen Mauern aufzubauen schon mehr eine Unverschämtheit. Da ist schon mit Bard's Tale I mehr geboten worden. Das Spielsystem selbst ist gleich geblieben mit dem des Vorgängers, der Lösungsweg ist absolut geradlinig. Ein erfahrener Spieler dürfte für das Spiel gerade wenige Abende benötigen, was aber mehr an nicht gefundenen Geheimtüren, nicht gefundenen "normalen" Türen oder zu "anspruchsvollen" Prügelorgien liegen dürfte. Die Denkaufgaben beschränken sich meist auf simples Schlüsselfinden.

Technische Innovationen

Wie schon genannt, wurde der Programmcode für die Oberfläche von SSI vollkommen neu geschrieben. Das läßt bereits erahnen, daß einiges an Verbesserungen, Neuerungen und Änderungen in das Spiel hineingepackt worden sein müßte. Aber weit gefehlt! Gerade einmal zu einem Gimmick ließen sich die Entwickler von SSI hinreißen: Dem Spieler wurde ein "All Attack"-Button spendiert, mit dem er durch einen Mausklick alle Charaktere auf einmal angreifen lassen kann. Zugegebenermaßen ist der Button eine wahre Freude für alle Veteranen, aber kann und darf das nach über anderthalb Jahren Entwicklungszeit denn alles sein? Konnte Teil II noch mit hervorragenden Animationen aufwarten, so sucht man sie hier vergebens. Schon das Intro reizt zu Statements wie: "Das kann doch nicht alles sein!" bzw. "Wer von euch hat die VGA-Karte ausgebaut?", die gelegentlichen Zwischenanimationen sind aber noch grausiger. Lediglich bei Standbildern ist die Qualität geblieben. Gut zu wissen, daß dies der letzte Teil der Eye of the Beholder-Reihe ist. Schade, daß es so enden mußte, aber lassen wir uns überraschen, was uns Westwood als inoffiziellen Eye of the Beholder-Nachfolger bieten wird. Erste Grafiken sehen vielversprechend aus.

Benutzeroberfläche

Die Bewegung in der Spielwelt ist absolut unkompliziert. Mit den Cursortasten oder durch Anklicken der Pfeiltasten auf dem Bildschirm bewegt sich die Truppe. Sie sehen die Umgebung dabei immer aus deren Sicht. Bewegungen werden schrittweise, Drehungen nur im 90°-Winkel ausgeführt. In den dunklen Straßen und schummrigen Gängen vor Ihnen finden sie Zaubersprüche, Rüstungen und Waffen. Monster sind schon aus einiger Entfernung zu erkennen, so daß sie bereits früh mit Messern und Wurfhämmern bearbeitet werden können, bevor man ihnen dann im Nahkampf mit dem Biehänder (hoffentlich) den Rest gibt. Türen, Hebel und Knöpfe werden in der Ansicht selber betätigt

Umgebungsfenster

Charaktername

rechte Hand

linke Hand

Hitpoints

Kompaß

Nachrichtenfenster

Richtungspfeile und der neue ALL ATTACK - Knopf

Resten, Saven und Laden

Die Eye of the Beholder-Saga

Im ersten Teil von Eye of the Beholder suchten die Stadtväter von Waterdeep eine tapfere Truppe, die für sie ein kleines Problem in der Kanalisation begutachten und nebenbei vielleicht auch beseitigen könnten. Was lag da näher, als diese Aufgabe einem Computerspieler zu übergeben, der die nächsten Wochen mit übernächtigten Augen vor seinem Computer verbringen sollte. Das zu lösende Problem war die, eher nebensächliche, Tatsache, daß fast keiner, der sich in besagte Kanalisation wagte wieder herauskam. Die wenigen, die dieses Abenteuer überlebten, erzählten wenig Angenehmes über die Zustände dort unten. Skelette, Zombies und anderes Gesindel ähnlicher Bauart trieben ihr Spiel dort unten, und hinter all diesem Gesindel wurde gar ein Beholder vermutet, ein ganz besonders garstiges Untier. Ziemlich tödlich und doch fast nicht tot zu kriegen. Doch letzten Endes sorgte die Truppe um den Spieler dafür, daß alles seinen geregelten Lauf nahm und der Beholder das Zeitliche in seiner eigenen Falle segnete.
In Teil II ruhte sich die Party gerade von dem bestandenen Abenteuer aus, als sie von Khelben, einem Zauberer und Berater der Herren von Waterdeep, einen Brief erhielten. Es war wieder von allerlei Unangenehmen die Rede, und die Truppe willigte ein, sich die Gegend um das Kloster Darkmoon genauer anzusehen. Dort angekommen, offenbarte sich den Helden auch bald, daß etwas nicht stimmen konnte, verweigerten ihnen die Mönche doch die Besichtigung der privaten Gemächer, wo sich nach gewaltsam verschafftem Zutritt (Mönch = tot) ein ganzes Tunnelsystem auftat. Keine Frage, daß die Recken auch hier gleich mit bekanntem Säuberungswahn anfingen, unter all dem Ungetier aufzuräumen, wobei auch drei auf einmal auftauchende Beholder die Party nicht zum Umkehren bringen konnten. In Teil III ist die Aufgabe wieder um einiges anspruchsvoller geworden, sogar einen Gott müssen sie diesmal ins Jenseits schicken. War in den ersten beiden Teilen jedesmal "nur" die Stadt Waterdeep bedroht, so ist es diesmal die ganze Welt. Viel Glück, für Sie und für uns, daß Sie bestehen werden.

Auch im dritten Teil der "Beholder-Saga" ist...

...man vor Überraschungen nicht sicher, wie...

...sich hier zum Beispiel ein vermeintlicher...

...Freund in das Gegenteil verkehrt.

Charaktergenerierung

Sie erstellen die Figuren wie am Reißbrett. Bei jeder Figur entscheiden Sie sich für die Rasse wie Zwerg, Mensch oder Elf, das Geschlecht und den ausgeübten Beruf wie Paladin, Magier oder Zauberer. Nichtmenschliche Charaktere können teilweise bis zu drei Berufe auf einmal ausüben, steigen dann aber nur noch halb bzw. ein Drittel so schnell auf. Im weiteren Verlauf muß man seinen Lieblingen nur noch Portraits und Namen geben, und fertig sind die Recken. Im Ganzen können sie vier Charaktere erstellen, zwei weitere können während des Spieles noch aufgenommen werden.

Ultima - Might & Magic - Eye of the Beholder?

Diese Eingliederung mag mit dem letzten Teil der Saga noch gerechtfertigt gewesen sein, aber Eye of the Beholder III ist leider nur noch Einsteigern, die auf Automapping und eine komplexe Story verzichten können, oder alten Veteranen ans Herz zu legen. Es ist solide und ohne jeden unnötigen Firlefanz gemacht. Die Grafik hat schon bessere Zeiten gesehen, kann aber alles in allem noch als gut bezeichnet werden (solange keine Animation im Spiel ist, denn dann wird's teilweise grausig). Die Soundeffekte können noch voll überzeugen, die gelegentlich zu hörenden Musikstücke dagegen weniger.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 9MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: SSI

MUSTER von Hersteller

RANKING

Rollenspiel: 64

Prozent	
Sound	70
Grafik	65
Gameplay	65
Originalität	45

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

El-Fish

Super VGA-Pla

Bei Maxis ist der Wunsch nach Schöpfungsmacht ungebrochen. Erschienen unter ihrem Label doch schon solch "herrliche" Programme wie: Simcity, Simearth und Simant. Mit seiner neuesten Simulation begibt sich das amerikanische Softwarehaus aber auf den schmalen Grat zwischen Genialität und Schwachsinn.

Seit Gorbatschows Liberalisierung, spätestens aber seit dem Zerfall der Sowjetunion, geht es in den Köpfen unserer östlichen Nachbarn etwas drunter und drüber. Jedenfalls kann man darauf schließen, wenn man das neueste Produkt aus der Ideenschmiede Moskaus zu Gesicht bekommt. Geistiger Vater des Unterwasser-Szenarios ist ein fast 30 Mann starkes Programmierteam. Darunter auch Größen wie Alexey Pajitnov, der Erfinder des schon legendären Tetris-Spiels. Hauptverantwortlicher für diese "Spielidee" ist aber Dr. Vladimir Pokhilko.
Der russische Psychologe beschäftigt sich schon seit geraumer Zeit mit einer Wissenschaft, die als Artifical Life bekannt ist. Diese Erforschung des künstlichen Lebens hat sicherlich eine Daseinsberechtigung. Aber ein Fisch-Mutationsprogramm als Computerspiel unter dem Genre Simulation herauszubringen, läßt das Softwarehaus schon zwielichtig erscheinen. Mit welchem Unsinn manche gewiefte Geschäftsleute ihr Geld "verdienen" wollen, macht den Computer-Benutzer schon etwas mehr als nur stutzig. Hätte ich mir das Programm für DM 120.- angeschafft, wäre ich (zurecht) ganz schön ärgerlich geworden. Sie haben glücklicherweise Testzeitschriften wie diese zur Verfügung, und bleiben so von Fehlinvestitionen wie El-Fish verschont.

Evolution und Mutation pur

Doch Sie sollen nicht länger im Unklaren darüber bleiben, was Ihnen dieses hervorragende Programm nun wirklich alles zu bieten hat. Mit El-Fish erwerben Sie das erste elektronische Aquarium für Ihren PC. Es simuliert die feuchte Welt der Zierfischlein. Um aber diesen

nschbecken

Fernsehsendung anzusehen. Ohne genügend Arbeitsspeicher fließt bei El-Fish sowieso kein Wasser ins Aquarium. Satte vier MB RAM und fast zehn MB Festplattenspeicher genehmigt sich der "Screensaver-Construction-Kit". Sind Sie dann endlich am Ziel Ihrer Wünsche, tummeln sich die kleinen Fischlein aber auch wirklich sehr realistisch auf Ihrer Mattscheibe. Dies gilt allerdings nur für die SVGA-Auflösung. Benutzer normaler VGA-Karten werden sich wohl nicht einmal fünf Minuten an dem gebotenen Naß-Spektakel erfreuen können.

Fazit: Mit El-Fish bekommt Ihr Computer Rechnerstreß pur, während Sie sich gelangweilt einem anderen Hobby widmen können. Auf eine Bewertung im üblichen PC Games-System wurde aufgrund der mangelnden Spielfaktoren dieses Programms verzichtet.

Thomas Brenner ■

Ob dieser Zeitgenosse wohl auf die Berechnung eines Zierfisches gewartet hat?

Augenschmauß richtig genießen zu können, müssen Sie sich (wie auch der "richtige Aquarianer") um die Bepflanzung und die Bevölkerung in Ihrem digitalen Schwimmbecken kümmern. So können Sie die Vegetation aus über 100 verschiedenen Pflanzen aussuchen und beliebig in Ihrem Aquarium anlegen. Bei der Beschaffung der niedlichen Bewohner stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Auswahl. Zunächst natürlich die herkömmliche Art, das Fischen. Mit einem Mausklick auf einer Landkarte wählen Sie das gewünschte Fanggewässer aus. Der dadurch aktivierte Zufallsgenerator "fängt" Ihnen dann verschiedenste Exemplare. Gefallen Ihnen die gefangenen Fischlein noch nicht so recht, können Sie mit der Mutationsoption an den armen Geschöpfen herumwerkeln. Dieser Programmteil errechnet Ihnen dann beliebig viele Farb- & Formmutanten des Ausgangsexemplars. Die letzte Variante, an die kleinen Lieblinge zu kommen, bietet das Brutbecken. Um erfolgreich in die Fischzucht einzusteigen, klicken Sie einfach auf die gewünschten Eltern und El-Fish berechnet Ihnen, natürlich streng nach der Mendel'schen Vererbungslehre, die Sprößlinge aus dieser Zusammenkunft. Jede dieser Beschaffungsmethoden schlägt übrigens mit einer Rechenzeit von einigen 15-Minuten zu Buche. (nein, wir benutzen in unserer Redaktion keine 286er-Rechner mehr.)

CoProz wärmstens empfohlen

Haben Sie dann mit einer der genannten Möglichkeiten genügend Vertreter für Ihr Digi-Aquarium gesammelt, wird Ihr Rechner erst so richtig gefordert. Die 3D-Bewegungsanimationen, welche bis zu 256 Bilder pro Fisch benötigen, werden mit aufwendigen Raytracing-Algorithmen errechnet. Die Wartezeit kann auf langsamen 386er-Rechnern ohne mathematischen Coprozessor einige Stunden (pro Fisch) dauern!

Aber auch auf 486-DX2 66MHz-Systemen bleibt genügend Zeit, einen Kaffee zu trinken, oder eine interessante

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 10MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner
PREIS lt. Hersteller	ca. DM 120,-
HERSTELLER	Maxis
MUSTER von	Hersteller
Spieleranzahl	1
Motivation	kaum
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	schlecht

Battle Isle Data Disk II

Battle Isle die Dritte

Für PC-Strategen ist Battle Isle schon seit langem ein Kultspiel. Um die Wartezeit auf den offiziellen Nachfolger Battle Isle II zu verkürzen, hatte Blue Byte schon vor einiger Zeit eine Data Disk mit neuen Karten herausgebracht. Bei der nun erhältlichen Data Disk II kann man sich zum dritten Mal der Herausforderung stellen.

Das Spielprinzip von Battle Isle dürfte eigentlich hinreichend bekannt sein. Auf einer durch Polygone unterteilten Landkarte streiten sich zwei Menschen bzw. Mensch und Computer mit Flugzeugen, Panzern, Artillerie und Infanterie um Hauptquartiere, Fabriken und Depots. Ähnlich wie beim Schach hat jede Spielfigur bestimmte Möglichkeiten zu ziehen. Die Einheiten sammeln bei jeder erfolgreichen Schlacht Erfahrungspunkte, die sie beim nächsten Gefecht zu einer noch tödlicheren Waffe werden lassen. Battle Isle sorgte seinerzeit aufgrund seiner einfachen Steuerung, der damals für Strategiespiele ungekannt guten Grafik und des ansprechenden Sounds für Euphorie unter den Besitzern aller gängigen 16 Bit-Computer. Auf der nun vorliegenden Datendiskette befinden sich eine neue (Mond-)Landschaft und vollständig neue Einheiten, die die alten ersetzen.

Übertriebener Schwierigkeitsgrad

Die neue Datendiskette hat leider keinen absolut überzeugenden Eindruck hinterlassen können. Die Animationen bei der Eroberung eines Depots wurden vertauscht, sprich ein blauer Soldat erobert in der Animation das Depot, wo im Spiel ein grüner diesen Schritt unternommen hatte. Obwohl sich auf dem Mond von Chromos keine Gewässer und erst recht keine Schiffseinheiten befinden, besitzen einzelne Einheiten Waffen gegen Schiffe! Dazu kommt noch, daß der Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zu Battle Isle noch weiter angestiegen ist und für Einsteiger sicherlich absolut demotivierend ist. Des Weiteren wäre es auch positiv aufgefallen, wenn sich nicht nur eine neue Landschaft auf der HD-Diskette befunden hätte, sondern z. B.zwei oder drei. Für Fanatiker, die die Fertigstellung von Battle Isle II schon in ihre Abendgebete einschließen, ist die Data Disk II ein absolutes Muß, sind sie doch nach Bestehen der Disk frei nach dem Motto "noch schwerer kann's nicht mehr werden" bestens für den Ende des Jahres erscheinenden Nachfolger gerüstet.

Mit einer Vielzahl neuer Einheiten und Missionen kann Blue Bytes Evergreen wieder aufgefrischt werden.

Einsteiger sollten trotz der Tatsache, daß die Data Disk II ohne das Hauptprogramm gespielt werden kann, auf das Standardprogramm zurückgreifen.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 1 MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 60,-

HERSTELLER: Blue Byte

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Strategie: 79 Prozent

Sound	60
Grafik	70
Gameplay	90
Originalität	70

Spieleranzahl	2
Motivation	Monate
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	gut

SECRET WHISPER

Weitere Tips:
Der Zylinder vom See aktiviert eine Rätselfrage, nachdem er am Eingang des Doms in die Öffnung geschoben wurde. Man muß hier als erstes die Antwort 4 eingeben, da der Kreis der einzige Kreis ist. Auf die zweite Frage muß ebenfalls die vierte Antwort gegeben werden, da der Kreis natürlich kein Viereck ist. Die dritte Frage muß mit Alternative 3 beantwortet werden, weil die Linien offensichtlich parallel sind. Der Schatten ist verdreht, also wird auf Frage vier die zweite Antwort gegeben, und auf Frage fünf schließlich die fünfte Antwort, da der kleine Kreis nicht im Zentrum des großen Kreises liegt.

Ark Hoegen

Gateway

Hier sind die Antworten für jeden Wissensbereich des Old Earth Trivia Games:
Geschichte & Geologie:
3, 2, 4, 2, 3, 1, 2, 4, 1, 4
Kunst & Unterhaltung:
4, 2, 4, 1, 4, 2, 3, 4, 1, 3
Wissenschaft & Natur:
3, 2, 4, 1, 1, 3, 2, 4, 3, 4
Alles:
1, 2, 4, 4, 1, 4, 2, 3, 2, 4

The Incredible Machine, zum ersten:

Die restlichen Levelcodes (Fortsetzung von Heft 04/83):

20 HOT DOG
21 COUNTDOWN
22 PSALMS
23 TANK
24 NIGHT
25 GAMES
26 WESTERN
27 LOG HOME
28 GRAPHICS
29 KNUTH
30 DONALD
31 COMPACT DISK
32 SHAVER LAKE
33 RHEUMATISM
34 HARPSICHORD
35 MARKET
36 DESK
37 MYRTLE
38 QUATERNION
39 AQUARIUM
40 SHOE
41 FLOWER
42 STORE
43 CLARE
44 KERRY
45 FLANGE
46 SEASON
47 TRIBOLOGY
48 ABRASIVE
49 DEFORMATION
50 ELASTIC
51 ADHESION
52 SPECTRA
53 INDUCTION
54 POLARIZATION
55 OVERJOY
56 DISCURSIVE
57 CROSS
58 CHOCOLATE
59 PLATO
60 WELLSPRING
61 HYDROPLANE
62 PALM
63 SOMBRERO
64 JOIST
65 ASTRONAUT
66 MARIONETTE
67 OSMIUM
68 ASSURANCE
69 CALCULATOR
70 SUPERIOR
71 PHILHARMONIC
72 ANGULAR
73 ZIPPER
74 UMPIRE
75 RECOVER
76 SHADOW
77 IONIZE
78 QUAKE
79 OCTOBER
80 BILATERAL
81 LYRIC
82 NEEDLE
83 THEORY
84 LOBSTER
85 SAMURAI
86 SPLICE
87 GULF

Sander Wahls

Sleepwalker

Wenn Ralph der Vierbeiner seinem Herrchen im Titelbild hinterherjagt, gibt der Spieler das folgende Monstrum ein: "DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG". Sogleich laufen die Nasen der beiden Helden grün an. Im Spiel genügt jetzt ein Druck auf die RETURN-Taste zum Sprung in den nächsten Level. TAB dagegen frischt Lees Schlaf-Barometer auf, bringt neun Leben für Ralph und die Zauberformel COMIC für den Bonuslevel steht automatisch in der Punktanzeige.

Klaus Vill

Ultima 7 - Part 2: The Serpent Isle

Es soll ja Leute geben, die sich nur aus Neugierde auf den schönen Abspann durch ein Spiel quälen. Björn Stahmer aus Düsseldorf kennt eine Trick, mit dem Sie sich - falls Sie sich zur erwähnten Personengruppe zählen - diese Mühe ersparen können:
Um sich die Endsequenz anzusehen, ohne das Abenteuer zu lösen, gehe man vom DOS aus in das Spieleverzeichnis und gebe den Befehl "ENDGAME HISSS" ein.
Viel Spaß!

Björn Stahmer

Populous 2

Nach dem Paßwort in der Ausgabe 4/93 kommt jetzt noch ein Cheat zu Bullfrogs Strategiespiel: Zuerst gilt es, einen Charakter anzulegen und abzuspeichern. Dann wird im Unterverzeichnis "C:\POP2\POPSAVE" der File

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert.
Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

PLAYER.GOD mit einem Hex-Editor wie folgt bearbeitet.
Die Bytes 01 bis 03 (3 Bytes) werden auf den Wert FF gesetzt.
So, jetzt ist die Erfahrung in allen sechs Sparten der Naturkatastrophen sprunghaft angestiegen, so daß es weitaus mehr Spaß macht, dem Gegner ein Gewitter oder einen Feuerregen auf den Kopf fallen zu lassen.

Florian Balke

Creepers Levelcodes:

Easy

1: steveisdog
2: plkndzrtvk
3: tynzxprfsj
4: kwfrtftcsp
5: pylnvxzszh
6: kjhdslwcbd
7: hgkndcpbcx
8: plmknjjpmt
9: psfwlkcnmw
10: snccghwpgx
11: yyrqqmnvzk
12: pyrthzdhsl
13: fmnrxtkslh
14: fcblghpwrt
15: cbstphqfcz
16: fdndbslzcx
17: lllvlstkcm
18: lrsyzqpydn

Moderate

19: clcknnmttv
20: pcnspzmdhm
21: nlqqbdnmgn
22: nnbctckgdy
23: ctbdcdpsmy
24: sspqencxzz
25: nqmndbggln
26: cstqrswlsf
27: mcdnsmbxrv
28: srtdschprg
29: qswdrftgyh
30: ybycyqrkns
31: bsgtpwhwxw
32: dmgddfztmb
33: gpdlnskyrp

Challenging

34: pprrsccbnf
35: wthyrchgns
36: jglhxqkknm
37: bhrtyytrhb
38: hskplyyqwr
39: nslcncphwy
40: knstkdnnsy
41: bpljkqtyxz
42: gwgldygphk
43: sstsrfhtrv
44: blndknposs
45: crthstdqys
46: gmfmltplsk
47: qpwrytmcsf
48: nsdtfncdsd
49: rlpzhtyyrf
50: frndlssntz
51: zfhqwqfpsb
52: tplkrcbqqs
53: mzvhqpsdpp

Brutal

54: gjjlmqnwp
55: zsndfczpkk
56: bmnzxpytwh
57: spttnbvwrm
58: jdwvcxmtyl
59: ctsfptjbxn
60: rwrqwttxbd
61: dpzlhgzvbd
62: ztbgntlkfp
63: mbnkhgcxhn
64: yrsfnczpls
65: phjknszpsc
66: wlsndrrnsc
67: tmsqlstmbb
68: thncgbvgbv
69: lmnkdnsfjg
70: lmlcsmlfkp
71: spbdvzfglm
72: ffvbsxzcpl
73: jfhkkghxsj

Bert Huber

X-Wing

Obwohl wir unsere Zweifel hatten, ob wir es jetzt schon tun sollten oder besser nicht - wir drucken SIE ab: Die komplette Aufstellung der wichtigsten Bytes einer X-Wing Pilotendatei. Einige Grundkenntnisse über den Umgang mit einem Hex-Editor setzt dieser Cheat allerdings voraus - für Secret Whisper-Leser der ersten Stunde aber sicher kein Problem.

Byte (hex)	Bedeutung	mögl. Werte	Aufbau/Hinweis
02	Status	00 bis 02	active/captured/KIA
03	Rang	00 bis 05	00=FC/01=FO/02=LT 03=CP/04=CM/05=GN
04-07	TOD-Scor	alles	Doubleword (4 Byte)
08-09	Erfahrungspunkte	alles	Word (2 Byte)
Orden:			
0A	Correlian Cross	00 bis 01	Orden ja oder nein
0B	Mantooine Medallion	00 bis 01	Orden ja oder nein
0C	The Star of Alderaan	00 bis 01	Orden ja oder nein
11	Halsband (Orden)	00 bis 06	
Die Punktezahlen der Trainingslevels:			
26-29	X-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
30-33	Y-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
34-37	A-Wing Prov. Score	alles	Doubleword
86	Pilot Prov. Level (X)		
87	Pilot Prov. Level (Y)		
88	Pilot Prov. Level (A)		
Die Punktezahlen der historischen Missionen:			
A0-A3	Hist. Comb. Mis. 1 (X)	alles	Doubleword
A4-A7	Hist. Comb. Mis. 2 (X)	alles	Doubleword
A8-AB	Hist. Comb. Mis. 3 (X)	alles	Doubleword
AC-AF	Hist. Comb. Mis. 4 (X)	alles	Doubleword
B0-B3	Hist. Comb. Mis. 5 (X)	alles	Doubleword
B4-B7	Hist. Comb. Mis. 6 (X)	alles	Doubleword
E0-E3	Hist. Comb. Mis. 1 (Y)	alles	Doubleword
E4-E7	Hist. Comb. Mis. 2 (Y)	alles	Doubleword
E8-EB	Hist. Comb. Mis. 3 (Y)	alles	Doubleword
EC-EF	Hist. Comb. Mis. 4 (Y)	alles	Doubleword
F0-F3	Hist. Comb. Mis. 5 (Y)	alles	Doubleword
F4-F7	Hist. Comb. Mis. 6 (Y)	alles	Doubleword
120-123	Hist. Comb. Mis. 1 (A)	alles	Doubleword
124-127	Hist. Comb. Mis. 2 (A)	alles	Doubleword
128-12B	Hist. Comb. Mis. 3 (A)	alles	Doubleword
12C-12F	Hist. Comb. Mis. 4 (A)	alles	Doubleword
130-133	Hist. Comb. Mis. 5 (A)	alles	Doubleword
134-137	Hist. Comb. Mis. 6 (A)	alles	Doubleword
Der Erfolg bei den 18 historischen Missionen:			
220-226	X-Wing Battle Patches	0 od.1	not compl./compl.
230-236	Y-Wing Battle Patches	0 od.1	not compl./compl.
240-246	A-Wing Battle Patches	0 od.1	not compl./compl.
280	Aktive Tour	00 bis 02	
287	Letzte gefl. Mission	00 bis 0B	
Aktivierung der drei Tours of Duty:			
2E0	Tour 1 Zustand	00 bis 03	(00 inact.,01 active, 02 incoml.,03 compl.)
2E1	Tour 2 Zustand	00 bis 03	"
2E2	Tour 3 Zustand	00 bis 03	"
2E8	Mögl. Tour 1 Mis. (H.C.)	00 bis 0B	Byte + 1 = Anzahl
2E9	Mögl. Tour 2 Mis. (H.C.)	00 bis 0B	Byte + 1 = Anzahl
2EA	Mögl. Tour 3 Mis. (H.C.)	00 bis 0D	Byte + 1 = Anzahl
2F0	Tour 1 Ribbons + Mis.	01 bis 0C	Aktive Mission
2F1	Tour 2 Ribbons + Mis.	01 bis 0C	Aktive Mission
2F2	Tour 3 Ribbons + Mis.	01 bis 0E	Aktive Mission
Statistiken:			
696-699	Lasers fired	alles	Doubleword
69A-69D	Lasers Spacecraft Hits	alles	Doubleword
696-699	Lasers Ground Hits	alles	Doubleword
6A2-6A3	Projectiles Fired	alles	Word
6A4-6A5	Proj. Spacecraft Hits	alles	Word
6A6-6A7	Proj. Ground Hits	alles	Word
6A8-6A9	TOD Spacecraft lost	alles	Word

Die Liste ermöglicht Ihnen, nach Lust und Laune mit Ihrer Pilotendatei ("*.PLT") herumzuexperimentieren.

Einige Tips im voraus: Falls Sie eine Mission schon lange vergeblich probieren, dann sollten Sie einfach für Tour 1 das Byte 2F0, für Tour 2 das Byte 2F1 oder für Tour 3 das Byte 2F2 um eins erhöhen.

Ein anderes Beispiel: Wenn die Bytes 2E8 und 2E9 auf 0B und das Byte 2EA auf den Wert 0D gesetzt werden, dann können im Historical Combat alle Missionen geflogen werden. Falls Ihr Pilot "Killed" oder "Captured" sein sollte, setzen Sie einfach das Byte 02 auf den Wert 00.

Tobias Licht

Lost Secret of the Rainforest Score: 73 of 1000

The end of the world is coming!!

KOMPLETTLÖSUNG

Eco Quest 2 -

The Lost Secret of the RainForest

An der Paßkontrolle zeigt Adam dem Beamten seinen Ausweis. Nachdem der Beamte ihn abgestempelt hat, sprechen wir mit dem einheimischen Jungen. Danach gehen wir ins rechte Bild, wo wir von einem Mann mit einem Papageien aufgehalten werden. Wir kaufen ihm den Papageien ab und lassen ihn fliegen. Jetzt steigt Adam auf die Kisten und belauscht das Gespräch der beiden Männer. Nachdem er mit dem Jungen nochmals gesprochen hat, geht er in das andere Bild zurück und spricht mit den Touristen. Den gelben Zettel am Boden heben wir auf. Anschließend gehen wir zum Angler und reden mit ihm. Nach dem kurzen Gespräch richten wir Adams Ecoder auf die Flüssigkeit, die das Schiff am Bug verliert. Im Regenwald angekommen, benutzen wir zuerst den Ecoder und sammeln dann den Müll auf. Bevor wir das können, müssen wir zuerst noch mit den Tieren sprechen. Jetzt bringt uns der Otter ein Amulett, und wir schieben uns zurück an Land. Dort kann Adam aussteigen und schließlich den Müll beseitigen.
Dann geht es ein Bild weiter nach rechts und Adam spricht mit dem Affen. Nachdem der Affe verschwunden ist, reibt er sich mit dem Saft der kaputten Pflanze ein und klettert den Baum hinauf. Bei den Vögeln angekommen, hält er sich nicht lange auf, sondern klettert den Baum weiter hinauf bis an die Baumspitze. Wenn wir oben angekommen sind, sprechen wir zuerst mit den Vögeln. Nach der kurzen Unterhaltung klettern wir wieder ein Bild nach unten und wiederum ein Bild nach rechts. Dort pflücken wir eine Blume, die Adam als Gasmaske benutzen kann. Wir gehen wieder zurück zur Baumkrone und setzen uns die besagte Blume auf, dann kippen wir die Krüge mit dem Wasser um. Nachdem wir das alles erledigt haben, klettern wir wieder ein Bild nach unten und sehen, daß das Feuer im Nest der Vögel gelöscht wurde. Adam wartet noch, bis das Küken ausgeschlüpft ist, und klettert dann über den Ast, auf dem vorher die Schlange gelegen war, weiter nach links, bis er am äußersten Ende angekommen ist. Dort geht er zu dem Ast mit dem Vogelnest und läßt sich hinunterfallen. Unten angekommen, schnappt er sich zuerst die Liane und die Früchte, die neben ihm liegen. Mit den Früchten füttert er dann das Schwein. Während das Schwein frißt, nimmt er die Liane und versucht damit das Schwein zu fangen. Jetzt gehen wir ein Bild nach rechts und benutzen die Trommel an der Hauswand mit unserem Holzstück. Daraus ergibt sich eine zweiteilige Trommel, auf der wir das vorgegebene Lied nachspielen. Wir nehmen unseren Teil der Trommel mit und gehen ein Bild nach links und nach oben. In der ersten Höhle legen wir unser Holzstück neben den anderen Teil der Trommel und spielen das Spiel nochmal. Nach Beendigung des Lieds öffnet sich ein weiterer Raum. Innen angekommen, setzt Adam sich auf den Stuhl und benutzt den Ecoder. Anschließend verläßt er die Höhle, nimmt seinen Teil der Trommel mit, und begibt sich in die zweite Höhle, wo er ebenfalls den zweiten Raum betritt. Dort nehmen wir den Samen, der am Boden liegt, und verlassen die Höhle gleich wieder. Jetzt begibt Adam sich in die dritte Höhle und nimmt dort den Gegenstand am Boden mit. Den Gegenstand füllt er mit Wasser und verläßt die Höhle wieder. Wieder an der Hütte angekommen, sprechen wir mit dem Einheimischen und gehen dann zwei Bilder weiter nach rechts. Dem Jungen dort geben wir die Liane und den Teil der Trommel. Wir folgen dem Jungen und sprechen mit den anderen Einheimischen. Ihre Probleme versucht Adam gleich zu lösen: Als erstes läuft er zurück zum Fluß und pflückt die roten Beeren. Dabei findet er eine Kette, die er ebenfalls mitnimmt. Nun geht es zurück zu den Einheimischen und Adam überreicht der Weberin die Kette, und bekommt dafür einen Stein. Ein Bild weiter links kann er jetzt das Messer nehmen, das er bei der Frau rechts neben dem trommelnden Jungen gegen Wurzeln eintauschen kann. Die Wurzeln wiederum gibt er der schwarzen Frau am Kochtopf. Nun gehen wir zur Hütte des Medizinmannes und legen den Behälter sowie den Samen auf den Stuhl rechts neben der Hütte. Wenn Adam kurz aus dem Bild geht, und gleich wieder zurückkommt, enthält der Behälter eine grüne Flüssigkeit, die wir der Frau mit dem schreienden Kind überreichen. Jetzt geht es zurück zur Hütte des Medizinmannes und wir zeigen ihm unser Amulett. Nun gehen wir zu den Frauen am Kochtopf und füllen den Krug mit dem Zaubertrank, um damit einen Schmetterling zu fangen. Der Schmetterling kann allerdings nur in dem Bild mit der Frau und ihrem Kind gefangen werden. Dafür wird solange gewartet, bis der Schmetterling in das andere Bild fliegt. Wir folgen ihm und klicken im anderen Bild mit dem Krug auf den Schmetterling, der daran kleben bleibt. Jetzt gehen wir wieder zum Haus des Medizinmannes und geben dem Mann davor den Krug mit dem Schmetterling. Nach der Übergabe betritt Adam das Haus und benutzt als erstes wieder den Ecoder. Anschließend setzt er sich auf den Boden. Jetzt beginnt es draußen zu regnen, und eine Spinne setzt sich vor ihn hin und versperrt ihm den Weg. Adam klettert also die Stange hinauf und repariert das Dach mit der Flüssigkeit, die er gegen die Bienen eingesetzt hat. Nachdem das Dach repariert ist, klettert er wieder herunter und legt die roten Beeren in die rote Schale. Die Anweisungen des Medizinmannes befolgen wir mit Hilfe der Codetabelle. Nun erfolgt eine Zeremonie, in der Adam in den Stamm der Eingeborenen aufgenommen wird. Wir geben dem Medizinmann das Blatt aus Adams Tasche.
Etwas später zeigen wir der Fledermaus im Netz Adams Amulett und versuchen sie zu befreien, aber plötzlich wird Adam von hinten gepackt und entführt. In dem Raum, wo er festgehalten wird, steht ein Käfig mit einer Fledermaus und einer Karotte. Die Karotte wird sofort aufgegessen, und anschließend die Fledermaus befreit. Im nächsten Zimmer gibt es viel zu holen: Als erstes nimmt Adam das Fax, die Bettdecke und den Taschencomputer. Jetzt öffnen wir die Truhe und nehmen den Tennisschläger heraus. Das Tierfell wird verschoben und der Fußboden darunter aufgebrochen. Wenn

das Fell am Hinterteil gezogen wird, verliert es einen Zettel mit einem Codewort, das sofort in den Taschencomputer eingegeben wird. Adam erfährt auf diese Weise die Safe-Kombination "582". Der Safe wird sofort komplett ausgeräumt. Jetzt knotet Adam die beiden Decken zusammen und seilt sich durch das loch im Boden nach draußen ab. Unten angekommen, versteckt er sich sofort hinter einem der Ölfässer. Nach und nach versuchen wir, zum Satellitenschirm vorzudringen und den Alarm (blinkendes Licht) auszuschalten. Wir nehmen auch noch den gelben Staubsauger mit. Leider muß Adam feststellen, daß das Brett durchgebrochen ist, weshalb er einen Hosenträger aus dem Wäschekorb nimmt, um sich damit an der Antenne abzuseilen. Wenn er unten angekommen ist, versteckt sich Adam sofort wieder.

Mit dem Staubsauger wird dann der gelbe Haufen (Vogelfutter) eingesaugt. Jetzt wartet Adam bis ein Papagei schreit, und versucht dann, sich unbemerkt in das andere Bild zu schleichen. Drüben angekommen, versteckt er sich sofort wieder, und füttert anschließend die Vögel mit dem Vogelfutter. Wenn wir alleine sind, öffnen wir mit dem Schlüssel aus dem Safe den Vogelkäfig, und lassen die Vögel fliegen. Wenn der Kidnapper den Vögeln hinterherläuft, hat Adam die Chance die Axt zu nehmen und sich mit dem großen Baumstamm ein behelfsmäßiges Kanu zu bauen. Wir lassen das Kanu zu Wasser, und benutzen den Tennisschläger als Paddel. Nach einiger Zeit Fahrt bemerkt Adam, daß er verfolgt wird, und er rudert daraufhin schneller, bis er von einem plötzlichen Strudel in die Tiefe gezogen wird. Im Untergrund angekommen, benutzt er wie immer zuerst den Ecoder. Anschließend geht er zu der Fledermaus mit den Blättern und zeigt ihr sein Amulett. Wir nehmen die Blätter und verteilen sie an die einzelnen Fledermäuse.

Wenn alle Blätter verteilt sind, kann der Gang zum Ausgang durchquert werden. Am Ausgang angekommen, spricht Adam zuerst mit der Fledermaus, indem er sich neben sie hängt. Nach dem Gespräch kann er nun die zweite Höhle betreten. Zuvor nimmt er allerdings noch den blinkenden Stein mit, den er mit der Statue im gleichen Bild benutzen muß. Daraufhin stellt das Programm eine Wissensfrage, die es zu lösen gilt. Nach der Beantwortung hebt Adam die goldene Feder auf und geht in die Höhle. Am Fluß angekommen, versuchen wir unseren Freund zu retten, indem wir zurückgehen, und mit der hängenden Fledermaus noch einmal reden. Die Fledermaus begleitet Adam und empfiehlt ihm, in der "goldenen Stadt" den Jungbrunnen zu besuchen und dort die Vogelpfeife zu benutzen, die ihm die Fledermaus mit auf den Weg gibt. Adam benutzt die Pfeife sofort, um sich den Weg freizumachen. Jetzt kann losgefahren werden. Nachdem das Kanu untergegangen ist, schwimmt er nach rechts und trifft auf einen Affen, der auf einem Felsen festsitzt. Adam unterhält sich mit ihm und erfährt, daß der Affe Hunger hat. Er beschließt, ihm etwas zu holen, und schwimmt deshalb ein Bild nach links und ein Bild nach unten. Von den Bananen pflücken wir einige und bringen sie dem Affen; dabei steigen wir zu ihm auf den Felsen und heben das Gebiß vom Boden auf. Adam schwimmt dann zurück zu den Bananenstauden und schneidet mit dem Gebiß ein Seerosenblatt ab, das er wiederum dem Affen übergibt. Dieser verschwindet mit dem Blatt, und Adam wird von einem Adler entführt. In dessen Nest gibt er ihm die goldene Feder, und er bringt Adam zu einem kleinen Felsen. Wieder wird der Ecoder benutzt und anschließend der Müll aufgeräumt. Jetzt setzt er die goldene Maske in den dafür vorgesehen Platz. Kurz darauf öffnet sich eine Geheimtür, und Adam entnimmt den Inhalt. Den Inhalt legen wir auf den großen Felsen dahinter, ebenso wie das große runde Goldstück, das wir noch im Inventar haben. Jetzt kann die Geheimtreppe betreten werden, die Adam in ein Labyrinth führt. Im Labyrinth werden die Wandplatten solange gedreht, bis ein Bild mit goldenem Rahmen entsteht. Adam nimmt den Inhalt des Geheimfachs und dreht die Platten nun so, daß sich ein Bild mit doppeltem goldenen Rahmen ergibt, und sich eine weitere Geheimtür öffnet, deren Inhalt ebenfalls entnommen wird.

Jetzt klettert er die Wand neben der Geheimtür hoch und zieht an der Schlange. Eine Tür öffnet sich. Am Strand hüpfen wir von Insel zu Insel, bis wir an der mittleren angekommen sind. Jetzt wartet Adam auf das Ungeheuer, und sobald es auftaucht, setzt er den Kopfschmuck auf und spielt zusätzlich auf der Panflöte. Sobald das Untier eingeschlafen ist, schwimmt er hinüber bis zur großen Insel. Hier berührt er als erstes den Kopf der Statue rechts, die sich später in einen Brunnen verwandelt. Jetzt wird Adam von den Lianen festgehalten, was ihn aber nicht weiter stört, denn nachdem das Amulett auch den Pflanzen der ersten Statue gezeigt wird, wird er wieder freigelassen (wenn das Wasser noch nicht fließen sollte, wird der Kopf der rechten Statue noch einmal berührt).

Die Steinschüssel der zweiten Statue von links nehmen wir und verstauen sie in unserer Tasche. Wir nehmen die gelbe Blume aus unserer Tasche und legen sie in die Schüssel. Die Schüssel wird dann in den Brunnen hinter den Lianen gelegt, und der Brunnen füllt sich mit Wasser. Nach kurzer Zeit entwickelt sich aus dem Samen ein kleines Gewächs, das wir mitnehmen. Plötzlich bekommt Adam unerwarteten Besuch. Nachdem der Gangster begonnen hat, wie wild zu graben, steigt Adam von der Statue herunter und gibt ihm den goldenen Topf. Damit wäre Slaughter auch schon außer Gefecht gesetzt, und Adam kann die Pfeife benutzen. Nachdem seine Freunde angekommen sind, nimmt er etwas Wasser aus dem Brunnen und gibt es der kranken Fledermaus, die schnell wieder gesund wird. Nach kurzer Zeit kommt er bei den Indianern an und kann das kleine Gewächs einpflanzen. Anschließend benutzt er ein erneutes Mal die Pfeife, worauf seine Freundin, die Fledermaus, auftaucht. Nach dem Gespräch mit der Fledermaus läßt sie Adam unter ihren Flügel sehen, wo er eine kleine Fledermaus entdeckt - und damit ist das Spiel zu Ende.

Harald Ziller ■

LESERBRIEFE

KRITIK

Hallo Rainer!
Ich hoffe, Du kannst meine Schrift entziffern, da wohl kein Graphologe zu Eurem Team gehört.
Ich halte gerade die PC Games 5/93 in meinen Händen und ärgere mich über Oliver Menne. Ja, lies es ihm ruhig laut vor! Auf Seite 22 im Bericht über X-Wing steht links unten etwas total Falsches. Der TIE-Jäger hat seinen Namen nicht von "Turbo-Ionen-Jäger, sondern aus dem Englischen. Dort heißt es: Twin-Ion-Engine; auf Deutsch: Zwillings-Ionen-Motor, weil er Zwillings-Sonnenpaddel hat!
Jetzt noch eine Reaktion auf "Hundefelsen 4E". Eine FSK für Spiele ist Quatsch! Letztens habe ich im Haarstadt eine ganze Wand voll mit "Penthouse Strip Poker" und so Zeug gesehen. Wer es verantworten kann, sich so etwas zu kaufen... ok. Die Verkäufer meckern nicht, höchstens die entsetzten Eltern. Wer von derartigen Bildern einen - ZENSIERT - ("wer es braucht" wäre eine angemessenere Bezeichnung. Anm. von RR) - mir kann das egal sein. Ich fände es nur ungut, wenn Firmen nur noch so etwas produzieren.
Bis demnächst:

Anton Stein

✗ Also gut - wir geben es ja zu, Oliver hat auf Seite 22 etwas Falsches geschrieben. Aber sei mal ehrlich - fandest Du das wirklich so schlimm? Ich denke doch, daß wir den Fehler unter der Rubrik "Kleinigkeiten" ablegen können. Die Sache mit dem "Hundefelsen" ist allerdings keine Kleinigkeit! Nur kann ich - mit bestem Willen - dieses Programm nicht mit dem Penthouse-Game vergleichen. Ein harmloses (zudem noch schlechtes) Spiel für Software-Voyeure regt doch heute keinen mehr auf, geschweige denn an. Fälle für die FSK sind da wirklich von anderem Kaliber. Der Unterschied zwischen einigen (schlecht gepixelten) unverhüllten Körperteilen, und dem Töten von (allerdings auch) gepixelten Menschen ist ein gewaltiger. Deshalb aber gleich die Arbeit der Bundesprüfstelle in Frage zu stellen halte ich für stark übertrieben. Bitte bedenke auch, daß die Bundesprüfstelle aus eigenem Antrieb nichts unternehmen darf. Sie kann nur auf Antrag aktiv werden. Aber wer sollte schon wegen solcher Kleinigkeiten wie "P.H.S.P." einen Antrag stellen - und wozu? Es gibt bestimmt schlimmere Auswüchse an Software.

MEHR KRITIK

Hallo PC Games,
stellt Euch einmal folgende Situation vor: Es ist so gegen Monatsmitte und ein forsch dreinblickender junger Mann betritt die berühmte Lebensmittelgroßhandelsfiliale. Zielsicher steuert er auf die Zeitschriftenecke zu, da er weiß, daß es eigentlich wieder Zeit wäre für eine neue PC Games. Nein, diese Ausgabe hat er schon - doch was ist das? Sieh an, die machen ihr Logo jetzt rot!? Etwa auf halbem Heimweg und nach der Hälfte des Heftes drängt sich ihm die Frage auf: "Haben die sich wirklich so stark verbessert?" Doch die Antwort war ganz simpel: Er hatte die AMIGA Games gekauft!
Und dann war ich der Depp, der DM 7,- zum Fenster herausgeschmissen hat. Sagt doch einmal - könnt Ihr die Magazine im Äußeren nicht ein bißchen stärker auseinanderdifferenzieren?
Und noch ein Rätsel: Was ist das: Es ist durchsichtig, unheimlich zäh und sein Inhalt ist blau? Ja - es handelt sich dabei um die äußerst unansehnliche Folie, die sowohl Eure Coverdisk umschließt, als auch für ca. zehn Minuten Unterhaltung beim Versuch des Auspackens sorgt.
Außerdem möchte ich noch etwas zu dieser "Hochgezüchteten-Hardware-Diskussion" beitragen: Stellt Euch doch einmal vor, die Anwender hätten vor zehn Jahren gesagt: "Was, das Programm braucht 256 KB RAM?! Mein 8086er hat nicht so viel. Können die ihr Programm nicht kleiner machen?" Wenn die Softwarefirmen darauf gehört hätten, wärt Ihr, liebe 286er-User, nie so weit gekommen mit Eurer Technik. Wenn Ihr Eure Hardware Stück für Stück ersetzt, kommt das nicht einmal so teuer. Mensch, Leute! Es geht hier um den Fortschritt. Ich zumindest möchte einmal die Zeit erleben, in der ein Standard-PC einem Standard-Amiga überlegen ist - Ihr doch auch?
Tschüß, Eurer

D.K. Dent
(guter Name, oder?)

✗ Eigentlich ist es ja beabsichtigt, daß die PC Games und die AMIGA Games sich ähnlich sehen, schließlich haben beide die selben Eltern - wenn ich das einmal bildlich ausdrücken darf. Wir dachten eigentlich nicht, daß es zu ungewollten Verwechslungen führen könnte, kann man die beiden Zeitschriften doch auf den ersten Blick voneinander unterscheiden (andere Farbe, anderer Schriftzug). Du bist der Erste, der das nicht auf die Reihe bekommt. Da es mir unangenehm wäre, wenn Du uns böse Absicht unterstellen würdest, melde Dich noch einmal per Brief oder Telefon (wenn es machbar ist mit Deinem richtigen Namen) und ich werde Dir dafür eine Ausgabe der PC Games kostenlos zukommen lassen. Allerdings freut es uns dennoch, daß Du - wenn auch unfreiwillig - Dich über die Qualität unseres anderen Magazins informieren konntest. Fein - wenn Dir das Auspacken der Coverdisk zehn Minuten Unterhaltung beschert. Da wir keine Wegelagerer sind, stellen wir das nicht einmal in Rechnung! Allerdings kenne ich Leute, die das wesentlich schneller machen. Was machen die falsch? Natürlich sehe ich ein, daß es einem den Tag ganz schön vermiesen kann, wenn ein hochgelobtes Spiel nicht auf einem Rechner läuft, den man gerade erst vor zwölf Monaten gekauft hat. Aber dann muß

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

man eben auf dieses Spiel verzichten oder sich am "Wettrüsten" beteiligen. Das die Softwarehäuser gerne bei Grafik, Sound, Speicher und Rechenleistung aus dem Vollen schöpfen, kann man ihnen nicht verübeln. Zudem verkaufen sich Spiele mit "Bombast-Grafik" auch sehr gut, also scheint das "der Markt" auch zu wollen. Aber hier - wie überall - kann man es eben nicht jedem recht machen. Ich lege jedenfalls großen Wert auf schöne Grafik und Sound sollte auch sein. Daß dabei oft der Spielspaß vergessen wird, ist ein anderes Problem.

NOCH MEHR KRITIK

Sehr geehrte Damen und Herren,
seit Januar beziehe ich regelmäßig Ihre Zeitschrift, und seit Februar ärgere ich mich schon über die vielen Seiten, die ich kurz angelesen weiterblättere. Ich meine die Seiten mit den "fliegenden Helden", die in jeder Luftschlacht erprobt sind und "Bit & Byte"-Gegner abballern können, daß mir schlecht wird. Die Coverdisk mit Demos wie Historyline und Tornado habe ich gleich in die Tonne geworfen.
Gefreut habe ich mich über den Leserbrief "Overkill" in der Ausgabe 4/93 der mir zeigt, daß ich offensichtlich nicht alleine bin. Ihre Stellungnahme dazu hat mich allerdings gleich wieder verärgert!
Scheinbar ist der Markt da für Kriegsspiele, die Sie mit viel Liebe zum Detail testen und für gut befinden. An dieser Stelle wollte ich Ihnen vorschlagen, doch auch einmal das eine oder andere Nazispiel zu testen, weil wir doch täglich in den Nachrichten sehen, daß der Anteil der Neonazis immer größer wird und doch schon einen beträchtlichen Marktanteil darstellt. Doch leider bin ich in der Ausgabe 5/93 schon von der Realität überholt worden - die Rede ist von Ihrer Stellungnahme zu "Hundefelsen". Ich habe solch eine Anhäufung von Nazisymbolen das letzte Mal in einem Propagandafilm der NSDAP gesehen. Sie wissen doch sicherlich, daß eine Indizierung nur durch Antrag einer Behörde zustande kommt, also ein berechtigtes Interesse an der Nichtveröffentlichung bestehen muß.
Die Einführung einer Altersfreigabe halte ich für wenig praktikabel - welcher Spieleversand interessiert sich schon für das Alter seiner Kunden!?
Einer Ihrer Lieblingsausdrücke scheint der des mündigen Verbrauchers zu sein. Ich grüße alle mündigen Verbraucher in Rostock, Mölln und überall in unserem Lande.
Bitte haben Sie Verständnis für die Bitte, meinen Namen nicht zu veröffentlichen, da ich Angst vor Repressalien der sogenannten Mündigen habe.
In diesem Brief habe ich wohlweislich die Sie-Form gewählt, um meine Distanz zu der von Ihnen vertretenen Meinung hervorzuheben.
Mit trotzdem freundlichen Grüßen:

A.O.

Ich möchte nach einmal betonen, daß wir Kriegsspiele genauso "mit Liebe zum Detail" testen, wie alle anderen Spiele. Ob ein Spiel moralisch verwerflich ist, sagt uns der Gesetzgeber. Wir wollen und sollten das nicht entscheiden. So sehr wie ich für eine Altersfreigabe bei Spielen bin (wie bei Videos), so sehr widerstrebt es mir, wenn Spiele verboten werden. Von einigen wirklich abartigen Erzeugnissen einmal abgesehen. Die Handlung des Spiels "Hundefelsen" konnte ich schon mit mehr Details in Filmen sehen, die im Fernsehen liefen. Das soll nun nicht bedeuten, daß das Game für mich der Hit schlechthin ist, doch sollte man es dem - ja, schon wieder mein Lieblingswort - mündigen Bürger überlassen sich eine Meinung zu bilden.
In Ihrem Brief kann man sehr deutlich die Angst vor einer bestimmten Erscheinungsform des Zeitgeists erkennen. Dieser Personenkreis ist aber bestimmt - nicht der von mir so gern zitierte - mündige Bürger. Ich kann mir nicht vorstellen, daß einer der radikal-rechten Rostack-Racker einen PC in Gang setzt um "Hundefelsen" zu spielen. Um diesen Strömungen entgegenzuwirken ist ein Verbot von Software sicherlich ein Weg, der im Leeren versandet. Software erzeugt keine politischen (oder sonstigen) Bewegungen, sie ist nur ein Spiegel eines kleinen Teiles der Realität.
Ich fürchte, daß unser Leserforum nicht annähernd umfangreich genug ist, um dieses Thema in dem Umfang zu erörtern, den es verdient. Wenn unsere Leser jedoch Interesse daran haben, stelle ich mich gerne für weitergehende Diskussionen zur Verfügung. Ich bin auch gerne bereit mit Ihnen einen umfangreicheren Schriftwechsel zu führen, der nicht veröffentlicht wird.

PREISFRAGE

Hallo Rainer,
ich hoffe Du erinnerst Dich noch an mich....
Ja genau, ich bin's wieder: Thomas! Ich erspare es mir meinen letzten Brief zu wiederholen, und setzte gleich neu ein:
Frage 1: Warum kosten die PC-Spiele mehr, wie die des Amigas? Softwarefirmen kommen meist mit der Konvertierungsfloskel: "Wir mußten es vom Amiga rüberschaufeln. Das kostet Zeit! Außerdem mußten wir es ein wenig umprogrammieren." Stellt sich die Frage, warum der Preis in beide Richtungen so hoch ist! Was stimmt denn nun wirklich (Stellungnahme von einem Softwarehaus!)? Ich habe nämlich keine Lust mir die Programme teuer einzukaufen, nur weil die denken: "Der hat einen PC, der hat Geld!"
Frage 2: Was ist von sogenannten Second Hand-Versendern zu halten? Kann man hier wirklich ein Schnäppchen machen? Bye:

Euer Thomas

Leider mußte ich auch diesen Brief von Dir kürzen. Du bist einer der wenigen, der das Leserforum alleine füllen könnte. Das soll nun aber kein Vorwurf sein. Auch wenn ich längst nicht alles von Dir abdrucken kann, sind Deine regelmäßigen Abhandlungen eine liebgewonnene Dauereinrichtung für mich geworden. Wenn Du mir Deine volle Adresse zukommen lassen möchtest, könnten wir uns auch per Brief oder Telefon, weitergehend unterhalten. He - das ist heute schon der Zweite. Ich sollte aufpassen, daß ich auch noch Zeit zum Arbeiten habe.
Antwort 1: Dein Wunsch war mir Befehl. Ich setzte mich ans Telefon und führte eine Unterhaltung mit Uwe Fürstenberg (Hallo Uwe - liest Du mir zu? Dein Kaffee wird hier so langsam kalt!) von der Firma "Microprose".
Die nun folgenden Zeilen geben nicht meine Meinung wieder, sondern ich werde versuchen Uwe möglichst unverfälscht zu zitieren.
Uwe Fürstenberg: "Daß die PC-Spiele teurer sind als die Amiga-Spiele hat eine Reihe von Gründen. Der schwerwiegendste ist der Kostenfaktor, der sich durch die Entwicklungszeit begründet. Ein Entwicklerteam von sechs Personen arbeitet an einem PC-Spiel durchschnittlich 18-24 Monate. Für die Entwicklung eines Amiga-Spiels werden durchschnittlich 12-18 Monate Entwicklungszeit gerechnet.
Für den PC ist die Anzahl der Disketten nahezu immer größer, als für die Amiga-Version, weil an das Programm höhere Anforderungen gestellt werden. Die Leistung eines PCs ist der eines Amigas überlegen (hoffentlich bekomme ich nun keine Drohbriefe!). Um diese Leistung optimal ausnutzen zu können, braucht man mehr "Kniffe" (kann ich das so ausdrücken?). Ich hoffe, das genügt als Erklärung. Wenn Deine Leser weitere Fragen haben, rufe mich einfach wieder an. Wann bekomme ich meinen Kaffee?"

An dieser Stelle versickerte das Gespräch im Austausch von Privatem, was ich Euch lieber ersparen würde.
Antwort 2: Second Hand Versand ist bestimmt nicht die schlechteste Idee. Hier kann man den Kunden für ein Minimum an Geld Programme (manchmal auch Hardware) anbieten. Aber auch hier gilt (wie immer!) der Grundsatz, daß eine Idee nur so gut ist, wie derjenige der sie ausführt. Ein Pauschalurteil möchte ich mir nicht anmaßen.

FRAGEN

Sehr geehrte Redaktion,
ich lese die PC Games seit Heft 1/93 und bin ganz begeistert von den Heften. Im Heft 3/93 schreibt Ihr, daß man ältere Ausgaben beim Verlag gegen Vorkasse bestellen kann. Doch Ihr schreibt nicht, ob es Kosten für Porto und Verpackung gibt. Warum gibt es in der PC Games eigentlich keine Rubrik, mit den ab Verlag noch erhältlichen Heften, mit der Angabe der jeweiligen Programmdisketten und den getesteten High-lights, wie das auch in anderen Magazinen der Fall ist? Ich würde mich freuen, wenn ich bald etwas von Euch dazu hören oder lesen könnte. Im übrigen ist Euer Preis-Leistungsverhältnis ganz ausgezeichnet.
Mit freundlichen Grüßen:

Frank Stumpf

✗ Wir haben die Kosten für Porto und Verpackung nicht erwähnt, weil wir sie bei Vorkasse (bitte einen Verrechnungs- oder Barscheck und kein Bargeld!) nicht berechnen. Möchten Sie jedoch per Nachnahme bezahlen, müssen wir leider noch DM 3,- für Porto und Verpackung berechnen, und die Post möchte ebenfalls noch eine Spende in Höhe von DM 3,- (Nachnahmegebühr nennen die das) haben.
Ihr Vorschlag klingt recht vernünftig. Ich werde ihn bei der nächsten Redaktionssitzung zur Sprache bringen.

VIRUS?

Hallo PC Games!
Erstmal ein großes Lob an Euch. Doch eigentlich schreibe ich, weil ich ein ziemlich großes Problem habe!
Vor kurzem schaffte ich es irgendwie mir einen Virus auf die Festplatte zu holen, und nun ist mein PC tot. Ich besitze einen IBM PS/1 Pro und wollte fragen, was das Wiederherstellen der Festplatte kosten würde.
Könnt Ihr mir einen Viruskiller empfehlen, damit mir so eine Pleite nicht noch einmal passiert? Bis dann:

Daniel J.

✗ Also gut - ich nehme einmal an, daß mir die Leser nicht schreiben um mich zu veräppeln, was bei Deinem Brief allerdings fast so aussieht. Also Bub - einen Virus bekommt man nicht "irgendwie", sondern nur über das Laufwerk - aber lassen wir das. Auch das Dein PC tot ist, kann ich eigentlich nicht glauben. Möglicherweise bootet er nicht mehr von der Platte - Fehlermeldung? - schon versucht von Diskette zu booten?
Wegen Deiner sehr mageren Beschreibung Deines Problems kann ich Dir auch nicht helfen. Rufst Du auch in der Autowerkstatt an und sagst: "Mein Auto ist tot. Ich habe einen Manta Baujahr 76. Eventuell ist er kaputt. Was kostet es, ihn wieder zum fahren zu bringen?" Hast Du eigentlich schon einen Führerschein? Aber lassen wir das. Ich würde Dir den "TNT-Viruskiller" empfehlen, weil er sich bei Deinem Rechner immer im Hintergrund halten kann und alle Zugriffe auf Viren kontrolliert. Zudem ist er ganz einfach zu bedienen.

CMS

Hallo PC Games!
Da ich seit der ersten Ausgabe Euer Magazin lese, ist mir die stetige Verbesserung nicht entgangen. Kein Wunder, daß es nun das meistgekaufte in Deutschland ist. Besonders die schon oft gelobte Coverdisk ist noch einmal hervorzuheben. Aber nun genug des Lobes.
Vor einiger Zeit bekam ich den SoundBlaster 2.0 und bin auch immer noch sehr zufrieden damit. Trotzdem blicke ich aber neidisch auf diverse Stereo-Soundkarten. Nun las ich öfters über sogenannte CMS-Chipsätze, welche den Kartenbertrieb in Stereo ermöglichen. Meine Frage nun: Lohnt es sich diesen Chipsatz zu kaufen, oder wäre es herausgeschmissenes Geld? Wird der Chipsatz - besonders in Spielen - überhaupt softwaremäßig unterstützt?
Dankeschön und viele Grüße an alle PC Games-Leser: Björn Gustavs

✗ Das ist eine Frage, die ich ganz einfach mit einem klaren "jain" beantworten kann. Der CMS-Chipsatz ist für DM 49,- zu bekommen - sicherlich eine Summe, welche Dich nicht jahrelang in Schulden stürzen wird. Allerdings ist es mit dem erhofften Stereosound bei Spielen nicht weit her. So gut wie immer wird es nur mono tönen. Wenn Du nur spielen möchtest, könntest Du das Geld sicher besser verwenden.

ZUKUNFTS-SORGEN

Moin PC Games!
Ich sitze hier rum und denke: Schreib doch mal wieder! Tja, viel kann ich nicht sagen, außer daß Ihr eine gute Zeitschrift macht. Und jetzt nehme ich die Chance wahr und frage Euch aus:
Ist es empfehlenswert, sich im Dezember 93 einen 486/33 zu kaufen? Oder ist er dann schon "out"? Was wird der nächste PC sein - ein 586er? Wie weit werden die Preise bis Ende 93 durchschnittlich sinken?
Das reicht wohl erst einmal. Ich wünsche Euch eine lange Zukunft und bleibe Euch treu:

Lars Paulsen

✗ Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird ein 486/33 Ende dieses Jahres nicht "out" sein. Er wird wohl noch eine ganze Weile mitreden können. Allerdings werden die ersten 586er wohl noch dieses Jahr in den Geschäften auftauchen - doch zu Preisen die noch weit entfernt von Gut und Böse sind.
Wenn ich Dir sicher sagen könnte, wie weit die Preise für Rechner noch sinken werden, würde ich nicht hier sitzen und Leserbriefe beantworten, sondern hätte einen hochbezahlten (!) Posten in der Wirtschaft. Ich vermute aber stark, daß es nicht mehr lange dauern kann, bis die ersten 486/33 für ca. DM 1.500,- über den Ladentisch gehen.

SOUND

Hallo PC Games!
Ich besitze einen 486er, den ich aber fast nur zum Spielen nutze. Ich bin also Euer idealer Leser! Besonderen Wert lege ich bei Spielen immer auf den Sound. In meinem Rechner verrichtet bereits ein SoundBlaster 16 Bit gute Dienste. Neulich konnte ich eine Roland Soundkarte bewundern, was mich sehr überzeugte. Doch leider wird sie bei Spielen recht selten unterstützt. Kann ich eigentlich einen SoundBlaster und eine Roland-Soundkarte gleichzeitig nutzen?
Mit freundlichen Grüßen:

Peter Leuktov

✗ Die Roland ist - meiner Meinung nach - die beste Soundkarte, wenn man selbst Musik machen will. Das deren Preise bei DM 1.100,- erst anfangen, wird man verstehen, sobald man das Teil erst einmal gehört hat. Es war eben schon immer etwas teurer einen besonderen Geschmack zu haben.
Wenn die Roland von Spielen unterstützt wird, treibt deren Sound jedem Blaster die Schamesröte in die Chips. Aber der "Hammer" dürfte wohl in dieser Beziehung "Wing Commander" sein. Hier werden nämlich SoundBlaster und (!) Roland gleichzeitig unterstützt. Der Blaster ist dann nur noch für die digitale Sprache zuständig, während die Roland den Part des Musikers übernimmt. Wer das einmal erleben durfte, den kann auch ein einzelner 16 Bit Blaster nie mehr so recht überzeugen.

HELPLINE

Photo-CD

Ich besitze einen 486er DX, CD-ROM und arbeite meist unter Windows 3.1. Was liegt nun näher, als meine Urlaubs- und sonstigen Photos mit auf CD aufzunehmen und unter Windows anzusehen bzw. weiterzubearbeiten. Leider konnte mir bisher kein Fachgeschäft darüber Auskunft geben, ob das möglich ist, geschweige denn, welche Software ich dafür benötige. Ich hoffe, daß Ihr mir da weiterhelfen könnt.

Uwe Müller

✔ *Ich muß zugeben, daß mich Ihr Brief zunächst ebenfalls in tiefe Ratlosigkeit stürzte. Nachdem ich wenige Stunden telefoniert hatte, brachte ich jedoch in Erfahrung, daß die Firma "Totronik" ein Programm namens "Virtual Bookmaker" vertreibt. Die Software kann unter Windows Bilder von der Photo-CD einlesen und in BMP oder PCX Grafiken umwandeln. Einige Funktionen für die Bildbearbeitung werden mitgeliefert, ebenso ist Spiegeln und Rotieren der Grafiken möglich. Etwas verblüfft hat mich dann doch der Preis. DM 100,- erscheint mir für das Programm ein sehr angemessener Preis zu sein. Wer noch Fragen hat, der sollte bei Totronic (Tel.: 0711-244272) bestimmt Näheres erfragen.*

Lahme Ente

Der Platz auf meiner Festplatte wurde sehr knapp, da las ich, daß Sie mit großer Zufriedenheit ein Programm Namens "Double Disk" auf Ihrem Notebook verwenden. Ich besorgte mir das Programm und installierte es auf meinem Rechner (386 DX 40). Dort sorgte es auch für ausreichend zusätzlichen Platz. Den dazugewonnenen Speicherplatz wollte ich für Windows nutzen. Allerdings bereute ich das bitter. Windows ist auf meiner "D.D.-Partition" erbärmlich langsam. Woran liegt das? Kann ich das abstellen? Würde es helfen, wenn ich später auf MS-DOS 6.0 und Windows NT umsteige?

Karin Weiß

✔ *Stacker Programme sind eine tolle Sache, wenn die Kapazität der Festplatte zu Neige geht. Allerdings sollte man sie auch nicht allzu sorglos einsetzen. Windows 3.1 kann auf einer solchen Partition keine "Swap-Dateien" anlegen. In solchen Dateien legt Windows Daten vorübergehend ab, die z.Z. nicht benötigt werden. Ist das nicht möglich, führt das - wie von Ihnen geschildert - zu enormen Leistungsverlusten. Bei der Anwendung von Windows würde ich von solchen Programmen abraten. Auch mit DOS 6.0 und Windows NT wird das Problem vorhanden sein. DOS 6.0 bietet "Double Space" an, um die Festplatte zu komprimieren. Windows NT kann auf diesen Partitionen allerdings weder lesen, noch schreiben. Wäre ja auch zu schön gewesen. Zudem komme ich nicht darum herum Sie vor Windows NT zu warnen! Ihr PC wird ihm wahrscheinlich (eigentlich ziemlich sicher) nicht gewachsen sein. Und erst der Speicherbedarf!! Sprach man anfangs noch davon, daß "nur" acht MB ausreichend wären, um mit NT gut arbeiten zu können, sollten es inzwischen schon 12 MB sein.*

Wechselhaft

Beruflich arbeite ich mit einem PC. Unterwegs bin ich gezwungen, ein Notebook zu verwenden. Da ich eigentlich ständig die gleichen Programme nutze, wäre es wünschenswert, eine Wechselplatte sowohl an meinem PC, als auch an meinem Notebook betreiben zu können. Leider konnte mir bisher niemand eine derartige Lösung anbieten. Da Sie wahrscheinlich bessere Beziehungen zu den verschiedensten Firmen haben, wäre ich Ihnen sehr dankbar, wenn Sie diese nutzen würden, um in Erfahrung zu bringen, ob eine derartige Lösung überhaupt schon käuflich zu erwerben ist.
Viele Grüße - und besten Dank:

Heinz Krumpholz

✔ *"SyDOS" bietet ein Wunderding Namens "Pro Note" an. Dieses Wechselplattenlaufwerk ist derartig winzig, daß es in die kleinste Aktentasche paßt. Gefüttert wird das Gerät mit 2,5 Zoll Plattenkasseten, die je 42 MB an Daten verkraften. Der Wechsel funktioniert genauso einfach wie ein Diskettenwechsel, angeschlossen wird das Gerät an der Parallelschnittstelle, der Betrieb ist direkt am Netz oder per Akku möglich, der ca. sechs Stunden lang mitspielt. Die mittlere Zugriffszeit liegt angeblich bei 14,5 ms. Der einzige Händler den ich in Erfahrung bringen konnte ist "Agora" in München (Tel.: 089-420930), was allerdings nicht bedeuten soll, das "Pro Note" nur dort zu bekommen ist.*

Letzte Hilfe

Hilfe!!! Mein Rechner ärgert mich in letzter Zeit immer wieder mit der Meldung "Refresh Failure". Immer? Nicht immer - aber immer öfter. Was nu?

Markus Richter

✔ *Sie werden sich nicht mehr lange über Ihren Rechner ärgern müssen. Allerdings ist das nicht als gute Nachricht zu verstehen. Ihre DRAMs (doch, doch - auch Sie haben welche) werden in regelmäßigen Abständen ausgelesen und deren Daten aufgefrischt. Während dieser Zeit darf Ihr Prozessor nicht auf die DRAMs zugreifen.Ihr Bios denkt nun, der RAM-Baustein, der für den Refresh zuständig ist, wäre kaputt. Das schließt leider nahezu aus, daß der Hauptspeicher noch korrekt arbeitet. Sichere Abhilfe schafft da nur das Austauschen der gesamten Hauptplatine.*

Auflösung

Ich arbeite viel am PC, wobei ich meist nur mit der Erstellung von Grafik zu tun habe. Oft ärgere ich mich über die relativ grobe Bildschirmdarstellung. Welche Möglichkeiten gibt es, die Auflösung meines Rechners zu erhöhen - und wie weit ist das technisch (und praktisch) machbar?

Sven Andner

✔ *Ich gehe einmal davon aus, daß Sie bereit sind, Monitor und Grafikkarte auszuwechseln, und (ebenso wichtig) reich sind. Dann wäre eine maximale Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten realisierbar. Meines Wissens nach ist da aber das Ende der Fahnenstange. Dazu bräuchten Sie einen (schweineteuren) Monitor, der die Auflösung noch verkraften kann - z.B. Eizo T660i und eine (auch nicht gerade preiswerte) TIGA-Karte. Sollten Sie in der Lage sein das alles bezahlen zu können, wäre noch ein Stolperstein, daß auch auf 21 Zoll Bildschirmen hier z.B. die Bedienelemente sehr "filigran" ausfallen. Zudem werden Sie sich wehmütig an die Zeiten erinnern, wo ein Mausschwenk genügte, um bei Windows über den Screen zu fahren.*

CHARTS

Diesen Monat hat unser Blick über die Ladentische des Fachhandels hinweg Zuwachs bekommen. Bislang waren die CD-ROMs zu vernachlässigen, doch der technische Fortschritt ist nicht aufzuhalten und so steigen die Verkaufszahlen der Silberlinge stetig.

AWARD PC Games

Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.

Virgin Games und Trilobyte dürfen sich zu den Wegbereitern einer neuen Unterhaltungsgeneration zählen, auch wenn The 7th Guest spielerische Schwächen hat.

- ***Strike Commander***
  Referenzspiel der Flugsimulatoren und Tauglichkeitsprüfung für jeden PC.
- ***Empire Deluxe***
  Der Strategieklassiker im zeitgemäßen Gewand.
- ***The 7th Guest***
  Das virtuelle Zeitalter nimmt Gestalt an.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Dynablaster	75%
The Legend of Myra	74%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%
First Samurai	71%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

Jump ´n Run

Spiel	Wertung
Zool	76%
Elf	74%
Trolls	72%
Cave Man Ninja	68%
Risky Woods	68%

Adventure

Spiel	Wertung
Alone in the Dark	92%
Space Quest 5	90%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King´s Quest 6	86%
Inca	85%

Textadventure

Spiel	Wertung
Spellcasting 301: Springbreak	84%
Eric the Unready	78%
Hexuma	65%

Denkspiel

Spiel	Wertung
The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon	83%
Wordtris	82%
Push Over	81%

Strategie

Spiel	Wertung
Lemmings 2 - The Tribes	93%
Historyline 1914-1918	88%
Dune 2	87%
Empire Deluxe	85%
Battlechess 4000	84%

Simulation

Spiel	Wertung
Strike Commander	96%
XWing	93%
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	93%
Ultima VII - Serpent Isle	92%
BAT II	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen	88%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
Michael Jordan in Flight	82%
David Leadbetters Golf	82%
TV Sports Boxing	81%

Wirtschaftssimulation

Spiel	Wertung
1869	74%
Dynatech	70%
Elysium	63%
Multi Pl. Soccer Man	26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel
1	(1)	**XWing** Lucas Arts/3.Monat
2	(-)	**Strike Commander** Origin, Electronic Arts/1.Monat
3	(2)	**Lemmings II** Psygnosis/2.Monat
4	(3)	**Comanche** Nova Logic/5.Monat
5	(3)	**Indiana Jones IV** Lucas Arts/11.Monat
6	(5)	**Wing Commander** Origin, Electronic Arts/19.Monat
7	(4)	**Historyline 1914-18** Blue B te/6.Monat
8	(7)	**Der Patrizier** Ascon/8.Monat
9	(6)	**The Humans** Mirage/3.Monat
10	(14)	**Monkey Island II** Lucas Arts/17.Monat

CD-ROM

Platz	Titel	Hersteller
1	The 7th Guest	Virgin Games
2	Der Patrizier	Ascan
3	Battle Chess	Interplay
4	Sherlock Holmes 2	ICOM
5	Eco Quest	Sierra
6	Monkey Island	Lucas Arts
7	SWOTL	Lucas Arts
8	Wing Commander	Origin
9	Loom	Lucas Arts
10	Prince of Persia	Broederbund

Die PC Games Coverdisk 7/93

So geht´s...

Die spielbare Demoversion von Syndicate befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um Syndicate zu spielen muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.

2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
b: (+Entertaste)
oder **a: (+Entertaste)**
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
install Quelle Ziel (+Entertaste)
dabei müssen Sie für Quelle den Namen Ihres Diskettenlaufwerks, für Ziel die Bezeichnung Ihrer Festplatte angeben.
z.B.: **install a c (+Entertaste)**

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **SYNDEMO** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Um Syndicate zu starten, geben Sie im Verzeichnis **SYNDEMO** ein: **main (+Entertaste)**

5. Um Syndicate wieder zu verlassen, betätigen Sie die Esc-Taste.

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 7/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1
ab 1. Juli 1993: **90327 Nürnberg**

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname:__________

Straße, Hausnummer:__________

PLZ, Wohnort:__________

Fehlerbeschreibung:__________

VGA, 386, EMS, DOS 5.0

Syndicate

Das spielbare Demo von Bullfrogs neuem, actionbetontem Strategiespiel entführt Sie in eine Welt weit jenseits unserer Zeitrechnung. Regierungen und deren staatliche Einrichtungen haben dort nur noch Verwaltungsaufgaben. Die eigentliche Macht liegt in den Händen weltweit operierender Konzerne.

Dreh- und Angelpunkt der Hintergrundgeschichte ist eine biotechnische Errungenschaft namens "Leonardo". Mittels dieser HighTech-Maschine ist es inzwischen möglich, Menschen über eine implantierte Sonde Chemikalien zu verabreichen, die bestimmte Verhaltensweisen auslösen. Mit dieser Technik ausgestattet, rekrutieren die machtbesessenen Konzerne eine Unmenge an Agenten, zu dem einen großen Ziel, die Weltherrschaft zu erlangen. In Syndicate übernehmen Sie die Rolle eines der bis zu acht konkurrierenden Unternehmen.
Das Designerteam der Klassiker Populous und Powermonger hat sich in den letzten 20 Monaten fast ausnahmslos mit seinem neuen Endzeitszenario befaßt und die wegweisenden Ideen seiner größten Erfolge konsequent weitergeführt.

Am linken Bildschirmrand finden Sie alle Infos über den Zustand der Agenten und ihrer Ausrüstung.

Syndicate bietet einen erstaunlich lebendigen Anblick des Großstadtlebens jenseits der Jahrtausendwende. Der Moloch erwacht am Morgen und alles Leben beginnt seinen Tagesablauf. Verkehrschaos in den Rush Hours, Menschen auf dem Weg zur Arbeit, Versammlungen vor Rednerbühne etc... Die hohe VGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten kommt dem realen Abbild einer solchen dynamischen Welt natürlich entgegen.

So gehen Sie vor...

Bevor Sie im eigentlichen Spiel sind, blättern Sie sich mit einigen Mausklicks durch eine Reihe von Bildschirmen, die aber erst in der Vollversion Bedeutung bekommen. Bei unserer Coverdisk dienen sie lediglich zur Anschauung. Das Mission-Briefing jedoch sollten Sie sich genauestens durchlesen, es beschreibt Ihre Aufgaben in dieser Demoversion.
Syndicate wird komplett mit der Maus gespielt. Unter Ihrem Befehl befinden sich zwei der manipulierten Agenten. Es sind die Figuren mit den Ziffern 1 und 2 über dem Kopf. Um einen der Agenten zu kontrollieren, klicken Sie ihn mit dem linken Mausknopf an. Nun ist er aktiviert und Sie können ihn mit einer der Waffen aus dem Auswahlfenster am linken Bildschirmrand ausstatten. Um Ihre Figuren zu bewegen, klicken Sie mit dem linken Mausknopf einfach an die Stelle, an die der ausgewählte Agent gehen soll und schon setzt er sich dorthin in Bewegung.

- Begegnen Sie einem Feind, der Sie angreift, so führen Sie den Mauszeiger über die Person. Sobald er sich in ein rotes Fadenkreuz verwandelt, drücken Sie den rechten Mausknopf und schon betätigt der Agent den Abzug seiner Waffe.

Neben den beiden Icons Ihrer Agenten in der linken oberen Bildschirmecke, befinden sich deren Statusbalken. Sind diese aufgrund mehrerer Treffer gefährlich gesunken, klicken Sie mit dem linken Mausknopf einmal auf das Erste Hilfe-Päckchen im Auswahlbildschirm und schon ist Ihr Agent wieder bei vollen Kräften. Allerdings hat das Päckchen ebenso wie die Waffen nur eine begrenzte Lebensdauer, die durch den waagrechten, roten Balken unterhalb des jeweiligen Ausrüstungsgegenstandes gekennzeichnet wird.

- Sie können aber auch zu neuen Ausrüstungsgegenständen kommen, indem Sie den linken Mauszeiger über eliminierte Gegner führen. Verwandelt sich der Mauszeiger in eine Zange, so nimmt der momentan aktive Agent den gefundenen Gegenstand auf.

Monster Bash

Johnny basht Monster

Nachdem Epic Megagames mit Zone66 und Solar Winds in letzter Zeit ganz klar die interessanteren Spiele im Rennen hatte, schlägt Apogee nun im wahrsten Sinne des Wortes zurück. Die Texaner haben sich auf ihre Wurzeln besonnen und mit Johnny Bash - eine Mischung aus Duke Nukem und Commander Keen - einen echten "Spitzendarsteller" verpflichten können. Monster Bash Johnny Dash kämpft gegen das Böse der Welt. Der kleine Johnny - zarte zehn Jährchen - muß los, um seinen kleinen Hund Tex aus den Klauen von Count, dem bösen Zauberer zu retten. Der hat nicht nur Tex, sondern auch hunderte von anderen Hunden und Katzen gefangen, um sie in eine Monsterarmee zu verwandeln. Johnny muß alle Haustiere retten und so die finsteren Pläne des Zauberers durchkreuzen. Das freundliche Monster unter seinem Bett verrät Johnny den direkten Weg in die Unterwelt (dorthin hat Count die Tiere verschleppt). Er schnappt sich also seine Zwille und zieht durch die zehn Levels. Nachdem Apogee in letzter Zeit kein so glückliches Händchen bei der Auswahl seiner Spiele hatte, ist der Company mit Monster Bash ein echter Hit geglückt (die Rückbesinnung auf die Commander Keen-Wurzeln war genau richtig). Monster Bash bietet acht Megabyte knalliger, animierter Grafik, jede Menge Feinde und einen quicklebendigen Johnny, der nicht nur klettern, laufen, und krabbeln kann, sondern seine Schleuder in jede beliebige Richtung abfeuert. Eine gut geladene Schleuder ist in diesem Spiel sowieso das A und O, denn die Monster lauern überall. Zombies strecken ihre knochigen Hände aus der Erde und versuchen Johnny zu erwischen, aus der Luft stürzen sich Geier herab und wandelnde Skelette bewerfen Johnny mit ihrem Unterarmknochen und versuchen so ihn außer Gefecht zu setzen. Wirklich gefährlich sind die grünen Mambas, die aus fast jedem Loch hervorgeschossen kommen und unseren Helden beißen - und wieviele Schlangenbisse verträgt ein Zehnjähriger schon!
Sie sehen, die Monsterauswahl ist auch in den ersten Levels durchaus reichhaltig. Johnny hat dieser Armada nur seine Schleuder entgegenzusetzen, mit der er aber nicht nur Kieselsteine, sondern auch Raketen und Feuerbälle verschießen kann. Damit räumt er dann sehr effizient unter seinen Gegnern auf. Fazit: Monster Bash ist ein echtes Highlight und für alle Jump & Run-Freunde ein Muß. Acht Megabyte animierte Grafiken sprechen für sich.

Monster Bash Vol.1
Jump & Run

IBM kompatibler 286er mit EGA/VGA-Grafik, Festpfatte. Joystick, Adlib-, SoundBlasterkarte empfohlen

Designer	Apogee
Registrierung	DM 59,- für alle drei Episoden
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 12256

Seaquest

Treffer, versenkt!

Das gute alte "Schiffe Versenken" auf dem Rechner. Allerdings hat sich David Burns für seine Version einige Extras einfallen lassen. Der Hauptunterschied zum Original: Alle Schiffe sind beweglich. Sie schippern durch die Inselwelt eines fiktiven Seegebietes. Ihre Aufgabe ist es, die feindlichen U-Boote zu finden und zu zerstören, bevor die eigenen Schiffe torpediert werden. Der Computer steuert dabei die U-Boote und Sie kommandieren eine Flotte aus sechs Schiffen. Drei Schiffsklassen (Zerstörer, Fregatten und Truppentransporter) stehen dabei zur Auswahl. Die einzelnen Klassen unterscheiden sich in der Geschwindigkeit (wieviele Felder kann man pro Spielzug ziehen), Feuerkraft und Robustheit (wieviele Treffer kann ein Schiff kassieren, bevor es sinkt). Außerdem ganz wichtig: Welche Mechanismen stehen dem Schiff zur Verfügung, um U-Boote und Treibminen zu entdecken (Sonar, Tiefenradar...). Mittels mehrerer Schiffe ist es dann möglich ein U-Boot einzukreisen und so seine genaue Position herauszubekommen. Bekämpft werden die U-Boote mit Torpedos und Wasserbomben. Wasserbomben sind aber nur dann sinnvoll, wenn sich das eigene Schiff direkt über dem Ziel befindet.
Sehr gut gelungen ist die Online-Hilfe, hier finden Sie eine ausführliche Spielbeschreibung, Tips und Tricks zur Strategie. Das selbstablaufende Tutorial zeigt Ihnen, wie Sie sich gegen angreifende U-Boote erfolgreich zur Wehr setzten. Fazit: Seaquest ist eine spielstarke Umsetzung der Originalidee. Eine sehr gute Benutzerführung und eine gute Grafik machen dieses Spiel zu einem echten Geheimtip. Durch die verschiedenen Szenarien (registrierte Benutzer erhalten 50 zusätzliche Karten) bleibt Seaquest interessant.

Seaquest
Strategie

IBM-Kompatibler AT mit EGA/VGA-Grafik, Maus, Festplatte

Designer	David Burns
Registrierung	21 $
Muster von	Mad Data

GateWorld

Glück im Unglück

GateWorld gehört in die beliebte Sparte Jump & Run. Die Story in Kürze: Kapitän Buzz Klondikes Schiff fliegt durch die interstellaren Weiten. Dummerweise bekommt sein Schiff, die Guppy (der Name paßt) einen Maschinenschaden und muß auf einem gottverlassenen Asteroiden notlanden. Zuerst ist der Kapitän eher genervt, doch sein Zorn verraucht schlagartig, als er die reichen Rohstofflager des Planeten entdeckt. Der Kapitän nutzt die Zwangspause zu einem Ausflug in die Gold- und Platinminen (vielleicht läßt sich ja was abstauben). Dabei muß er sich gegen Monster und Fallen innerhalb der Minen verteidigen und die verschiedensten Schätze einsammeln. Über Teleporter gelangen Sie in verschiedene Bereiche der Mine. Fazit: GateWorld ist ein nettes kleines Jump & Run-Spiel für zwischendurch.

GateWorld Vol.1 „The seed ship"
Jump & Run

IBM-kompatibler AT, mit 570KByte freiem RAM, Festplatte, VGA-Grafik. Joystick empfohlen

Designer	HomeBrew Software
Registrierung	36 $ für drei Episoden
Muster von	CDV/Karlsruhe,

Baron Baldric

Jung geblieben

In diesem Game ächzt der schrullige Baron Baldric Pedabouche durch die Katakomben seines Schlosses. Immer auf der Suche nach dem Familiensilber keucht der alte Knacker treppauf und treppab. Zum Glück gibt´s da noch den magischen Krückstock von Lazarus Pedabouche, dem längst verstorbenen Sippenältesten. Mit Hilfe dieses Krückstocks können Sie Wände verschieben, Türen öffnen und den im Spiel herumstreunenden Wolf verprügeln. Ein kräftiger Schlag mit dem Stock zeigt ihm, wer Herr im Schloß ist. Ihre Aufgabe: Helfen Sie dem Baron, mindestens zehn Schätze zu finden und bringen Sie ihn dann zum Exit-Schild. Aber Vorsicht: Ein alter Mann ist kein D-Zug, überfordern Sie den Alten nicht. Ab und zu muß er auch mal etwas essen (sammeln Sie deshalb nicht nur das Geschmeide, sondern auch die Lebensmittel ein). Ebenfalls nicht übersehen sollten Sie die leider unscheinbaren Streichholzhäufchen. Damit lassen sich verlöschende Lampen wieder anzünden. Wenn Sie das vergessen, ist der Bildschirm innerhalb von fünf Minuten zappenduster und das Spiel damit zwangsweise aus. PS: Schauen Sie mal, was Baldric macht, wenn Sie Ihn in Ruhe lassen. Fazit: Baron Baldric ist ein gut gemachtes originelles Jump & Run-Spiel. Mit Monster Bash kann es der Baron jedoch nicht aufnehmen (für so etwas Anstrengendes ist er einfach zu alt).

Baron Baldric 2.1
Jump & Run

IBM kompatibler AT, VGA-Grafik, Festplatte, Adlib-, SoundBlasterkarte und Joystick empfohlen

Designer	Animation FX
Registrierung	DM 48,- + DM 8,- Porto/Verpackung
Muster von	Jürgen Egeling

Bezugsadressen:

Astat Media GmbH, Adolf von Harleßstr. 14, 8500 Nürnberg 90 0911 - 301500

Mad Data, Postfach 102818, 4000 Düsseldorf

CDV, Postfach 2749, 7500 Karlsruhe

Jürgen Egeling Computer, Werderstr. 41, 7500 Karlsruhe

1483

Grandioses Abenteuer

1483 spielt im Londoner Tower gleichen Jahres. Schon während der Installation wird klar: Hier entpackt sich etwas Größeres. Die 554 Dateien des Spiels belegen fast fünf Megabyte. Im Hauptspeicher müssen 580 KByte frei sein, damit 1483 sich entfalten kann. Die Story startet am 9. April 1483: König Edward IV von England stirbt, die Krone geht auf seinen minderjährigen Sohn Edward V über. Am 30. April läßt sein Vormund Richard, Duke von Gloucester den Thronfolger einkerkern, um selbst König zu werden. Am 16. Juni läßt der machtgierige Richard auch den Duke von York zu seinem Bruder Edward in den Tower werfen. Jetzt sind Sie dran; retten Sie die Knaben, denn sonst krönt Richard der Thronräuber sich zum König und die Kinder werden ermordet. Nun aber zum eigentlichen Spiel: Optik und Spiellogik sind ganz klar von Ultima Underworld inspiriert. Das ist nicht negativ gemeint, denn Underworlds Spielkonzept ist anerkannt benutzerfreundlich. 1483 wird komplett mit der Maus gesteuert. Sie sehen das Geschehen wahlweise in der Vogel- oder aus einer 3D-Perspektive. Die 3D-Ansicht befindet sich im Hauptfenster, daneben dann die Iconleiste zur Befehlsauswahl. Das Inventar wird in einem separaten Fenster angezeigt und am unteren Bildschirmrand finden Sie dann die Textleiste (ein kleiner Plausch kann nie schaden) und den Kompaß. Ein Klick mit der linken Maustaste und Sie erfahren, was Sie da angeklickt haben, ein Klick mit der rechten Maustaste und Sie können den Gegenstand benutzen. Beispielsweise einen Apfel essen oder einen Schlüssel nutzen. Gekämpft wird in 1483 mit der Maus. Ein Klick mit der linken Maustaste und Sie "holen aus", die Anzeige für die Schlagkraft beginnt zu steigen. Sobald Sie der Meinung sind, der Schlag wäre nun kräftig genug, klicken Sie auf "Schlag" und der Hieb wird ausgeführt. Mit der rechten Maustaste bringen Sie Ihre Spielfigur in Abwehrposition. Zum Schluß noch einige Tips: Wenn Sie unbedingt kämpfen wollen, dann provozieren Sie Ihre Gegenüber durch patzige Antworten. Irgendwann sind Sie genug auf seiner Ehre herumgetrampelt und er wird sein Schwert ziehen. Mit F2 können Sie das Spiel während einer Session umkonfigurieren. Denken Sie daran: Essen hält Leib und Seele zusammen. Wenn es Ihnen schlechtgeht (die Lebensenergie ist unter 25% gesunken), dann gehen Sie in die Taverne und essen Sie erstmal einen Happen. Fazit: 1483 ist das beste mir bekannte Shareware-Adventure. Liebevolle Grafiken, eine interessante und stimmige Story sowie professionelle Soundeffekte machen das Spiel zu einem echten Tip nicht nur für Adventure-Freunde.

Rainer Rosshirt ■

1483
Adventure

IBM-kompatibler AT mit 580 KByte freiem RAM und VGA-Grafik, Maus, Festplatte mit sechs MByte Platz. SoundBlasterkarte und Joystick empfohlen

Designer	Christian Aschhoff, Peter Schmidt
Registrierung	DM 48,-
Muster von	Mad Data

Fallen Empire

Ein Weltreich am Boden

Was geschieht, wenn ein Weltreich in sich zusammenfällt? Mike Singleton und sein Programmierteam haben sich durch die stürmischen Ereignisse im Ostblock zu ihrem bisher komplexesten Strategiespiel anregen lassen.

Spiele, die sich an wahren Begebenheiten orientieren, üben - ähnlich wie für das Kino verfilmte wahre Geschichten - einen ganz besonderen Reiz auf uns aus. Ob der Spieler dabei ein Ölimperium aufbauen muß oder wie in Historyline den ersten Weltkrieg als Militärstratege durchkämpft, ist für die Verkaufszahlen nicht ausschlaggebend: Spannung, Realismus und Komplexität verkauften sich schon immer sehr gut.
Ein Spiel mit besonders brisantem politischen Hintergrund wurde Mitte des letzten Jahres von Mirage Software unter dem Namen "Ashes of Empire" veröffentlicht. Leider war das Strategiespiel nur für den Amiga erhältlich, und wir hatten uns inzwischen auch damit abgefunden, daß eine PC-Version in absehbarer Zeit nicht erscheinen wird. Um so größer war die Überraschung, als dieser Tage ein Strategiespiel in der PC Games-Redaktion eintraf, das sich nicht nur im Namen - "Fallen Empire" - mit "Ashes of Empire" auffällig ähnelte. Das Ablösen des Namensaufklebers vom deutschen Handbuch brachte schließlich Aufschluß: Bis auf die Etiketten sind beide Spiele zu 100 Prozent identisch.

Die Belokraine und Rusachstan

Wie schwer des Spielers Aufgabe bei Fallen Empire eigentlich ist, zeigt sich jeden Tag in den Nachrichten: Eine politisch heruntergewirtschaftete Großmacht - in unserem Fall die Sowjetunion bzw. im Spiel die "KSR" - droht in rivalisierende Einzelstaaten zu zerfallen. Die alten politischen Kräfte ringen mit den Reformern. Zwischen den verschiedenen, durch das totalitäre System willkürlich in den einzelnen Ländern vermischten, ethnischen Volks-

Auf einer scrollbaren Übersichtskarte werden die Reiseziele abgesteckt.

gruppen entstehen gefährliche Spannungen; außerdem lockt kaltblütige Militärstrategen immer noch der Gedanke an das unkontrollierbar gewordene Potential von Atomwaffen...
Trotz der geänderten Namen und Daten in diesem Spiel sind direkte Analogien mit den heutigen Zuständen in der Ex-Sowjetunion nicht zu übersehen. Es gibt in der KSR (Konföderation der Syndikalistischen Republiken) zwar nur fünf Republiken, die sich jeweils wiederum in eine Handvoll Provinzen aufteilen, aber selbst ihre Namen erinnern stark an weltpolitische Tatsachen: Ossien, Rusachstan, Belokraine, Moldenien und Servonien. Sie sehen, ouch bei der Namensgebung haben die Programmierer der Realität auf die Finger geschaut.

Atomkrieg inbegriffen

Bewunderer des Friedensnobelpreisträgers Gorbatschow wird die auferlegte Mission besonders beeindrucken: Nicht Krieg gilt es zu stiften, wie es in 90 Prozent aller Strategiespiele der Fall sein mag, sondern den friedlichen Zusammenhalt der fünf Staaten im neuen Wirtschaftssystem zu sichern. Doch mit der Übernahme Ihres Amtes als politisches Oberhaupt der KVV (Konföderation der Vereinten Völker) bürden Sie sich ungeahnte Aufgaben auf: Wenn Sie nicht in einer knapp bemessenen Zeitspanne einen Großteil aller 40 Provinzen für die gemeinsame Sache, also zum Beitritt in die KVV, bewegen können, droht der Zusammenbruch des Weltreichs, einen Atomkrieg möglicherweise inbegriffen.

Ein Spiel für Aktivisten

Wer von anderen Strategiespielen gewohnt ist, als fernlenkender Funktionär, vom VGA-Büro aus seine Fäden zu spinnen, erlebt bei Fallen Empire bereits die nächste Überraschung: Jede einzelne Provinz, im Grunde sogar jedes einzelne Gebäude, muß der Spieler selbst "einnehmen". Im Spielprinzip sind einzelne Etappenziele dabei so stark verwoben, daß eine umfassende Erklärung auf den wenigen Seiten hier kaum möglich ist. Die grundsätzlichen Abläufe lassen sich in etwa so umschreiben: Alle fünf Republiken müssen im Laufe des Spiels befriedet werden. In jeder einzelnen Republik muß dafür entweder die Hauptprovinz oder sämtliche Provinzen (bis zu acht) außer der Hauptprovinz der KVV beitreten. Eine Provinz unterstützt Sie aber nur, wenn Sie das Vertrauen der jeweiligen öffentlichen Größen aus Politik, Militär und Wissenschaft erlangt haben. Da Sie aber weder wissen, welche Männer und Frauen in den jeweiligen Provinzen das Sagen haben, noch wo sie sich dort aufhalten, wird jede Reise in das Landesinnere der Ex-KSR zur kleinen Odyssee.

Flirten, Drohen und Befehlen

Allmählich bekommt der Spieler den nötigen Durchblick über die wichtigen Leute, wichtigen Gebäude, Fabriken und Kasernen etc., die er für die Erfüllung seiner Aufgabe in der Provinz auf jeden Fall hinter sich braucht.
Um einen Menschen für die gerechte Sache zu gewinnen, bedarf es oft genug eines sehr guten Riechers, denn die Möglichkeiten zur Verhandlung sind so vielfältig wie alles andere in dem Spiel: Es kann gedroht, gebeten, befohlen, gebettelt, überzeugt, geflirtet, bestochen etc. etc. werden, um Erfolg zu haben. Leider können nicht in jeder Situation alle Möglichkeiten durchgespielt werden, da einem sonst das wichtigste Gut in dem Spiel

Das letzte Wort hat das Volk. Nur mit genügend Wählern auf Ihrer Seite können Sie eine Provinz befrieden.

davonrennt - die Zeit! Schwenkt eine Person dann schließlich ein, wird der Spieler mit den unterschiedlichsten Dingen belohnt. Ein hochrangiger Militär kann Ihnen eine ganze Streitmacht übereignen, ein Pfarrer, der sich Ihnen anschließt, kann sogar zusätzliche Spielzeit einbringen. Oft springen auch nur scheinbar unwichtige Dinge wie Kleidung oder Lebensmittel dabei heraus. Aber Vorsicht: Großen Teilen der hungernden Bevölkerung ist eine ausreichende Versorgung mit Nahrung wichtiger als politische Kompetenz.

3D-Actionmodus

Wie bereits gesagt - alle Aspekte des Spiels können hier gar nicht beleuchtet werden. Sicher ist aber, daß sich eingefleischte Strategen an der Komplexität erfreuen werden. Der Spieler ist sowohl Wirtschafter und Diplomat als auch Kriegsherr. Wer sich derartige Detailvielfalt gerne mit grafischen Bonbons versüßen läßt, wird ebenfalls gut bedient: Neben der allgemein gelungenen und übersichtlichen Spielgrafik ist auch ein 3D-Actionmodus in die Handlungsfäden eingewoben worden. Das Wort 'eingewoben' trifft hier übrigens ausnahmsweise einmal den Nagel auf den Kopf. Der Actionmodus ist nicht etwa nur eine Zugabe, die Actionliebhabern als lächerliches Beiwerk erscheint und Strategieliebhabern wie lästiger Ballast vorkommt. Der Actionmodus bildet sozusagen das Grundgerüst des Spiels, das die Mobilität des Spielers überhaupt erst begründet: Selbst ein kleiner Fußweg zwischen nahegelegenen Dörfern muß schließlich irgendwie zurückgelegt werden. In einem Krisengebiet, in dem feindliche KSR-Truppen auf Sie lauern könnten, wäre es fast unrealistisch, den Aspekt des Transports zu vernachlässigen. Dem KVV-Vorsitzenden stehen deshalb die verschiedensten Transportmittel durch die 3D-Vektorlandschaft zur Wahl: Das Auto, das Flugzeug, ein Wasserfahrzeug oder die Füße.

Der 3D-Actionmodus erinnert an einen einfache Flugsimulation.

Ausrutscher: Die Steuerung

Warum der Hersteller hier den Begriff "3D-Actionmodus" verwendet, merkt der Spieler spätestens dann, wenn er sich ohne Passierschein in politisch instabiles KSR-Gebiet begibt. Gegen die zahlreichen KSR-Flugzeuge und Panzer hilft manchmal nur noch, die Waffen sprechen zu lassen. Die 3D-Grafik ist im Actionmodus in etwa mit der eines einfachen Flugsimulators zu vergleichen - nur ist sie leider etwas langsamer.
Die Bedienungsoberfläche ist grundsätzlich nur für Maus- und Joysticksteuerung ausgelegt - reine Tastaturspiele sind nicht möglich. Etwas schleierhaft ist mir gerade deswegen, warum man die ganze Tastatur mit Hotkeys belegt hat, auf die es mittels Maus oder Joystick keinen Zugriff gibt. Noch dazu ändert sich die Belegung einiger Tasten je nach Spielmodus. Die beigelegte Tastaturschablone schafft hier zwar bedingt Abhilfe, trotzdem bringt es das Spiel um eine - ansonsten durchaus verdiente - Neunziger-Wertung im Gameplay.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA · VGA · SVGA · Ad Lib · SoundBlaster · Roland · EMS · 286er · HD 12MB · Tastatur · Joystick · Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 110,-

HERSTELLER: Mirage

MUSTER von Hersteller

RANKING

Strategie

83

92 Sound · 85 Grafik · 80 Gameplay · 69 Originalität (Prozent)

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Vikings

Fields of Conquest

Im mittelalterlichen England gaben sich zahlreiche Fürsten die Hand. Kaum war der eine von der Bildfläche verschwunden, machte sich auch schon der nächste auf dem heißbegehrten Thron breit. Krisalis greift mit "Vikings - Fields Of Conquest" nun genau diese Thematik auf.

Nach dem tragischen Tod von König Wilhelm teilen die sechs mächtigsten Fürsten das Land unter sich auf. Man kann sich dabei entscheiden, welcher herrschsüchtige Fürst von wem übernommen werden soll. Bis zu sechs menschliche Mitspieler können teilnehmen, es ist aber genauso möglich, mit einer kleineren Anzahl anzutreten und die restlichen Gegner vom Computer auffüllen zu lassen. Das Gebiet umfaßt satte 199 Länder, die natürlich nicht alle erobert werden müssen, denn das wäre wohl ein aussichtsloses Unterfangen.

Nach solchen Statusberichten hätte sich jeder Fürst zehn Finger geleckt.

Begonnen wird mit einer voll ausgebauten Burg, die höchste Sicherheit garantiert. Die fünf umliegenden Gebiete gehören zum direkten Einzugsbereich und werden aus diesem Grund gleich angegliedert. Das ist auch bitter nötig, denn in diesen ländlichen Regionen können wertvolle Steuergelder erhoben werden, mit denen sich die Truppe finanzieren läßt. Außerdem kann hier nach Diamanten, Gold, Silber und Erz gesucht werden. Diese Rohstoffe sind für die Bildung einer Armee und Errichtung einer Burg ebenfalls von außerordentlicher Wichtigkeit.

Der Kampf wird meistens auf dem freien Feld ausgetragen. Dabei treten viele Faktoren in den Vordergrund. Berittene Truppen haben beispielsweise in einem Waldstück deutliche Nachteile und wenn es um die Verteidigung von Heimatboden geht, kämpfen die edlen Recken gleich ein wenig besser. Bei einem Angriff auf eine Burg müssen außerdem Katapulte eingesetzt werden, sonst schießen die feindlichen Bogenschützen das eigene Heer in sekundenschnelle in Stücke. Hat eine Festung erst einmal einen leichten Knacks, so kann man durchaus einen Sturmangriff riskieren, vorausgesetzt, man verfügt über eine gewaltige Armee und herbe Verluste können leicht weggesteckt werden. Letztlich entwickelt sich der Kampf zu einem reinen Vergleich. Unter Berücksichtigung aller äußeren Faktoren und der jeweiligen Truppenstärke, werden die einzelnen Einheiten gegenübergestellt.

Keine Meisterleistung

Grafisch hält sich "Vikings" in Grenzen. Zwar wurde die Spieloberfläche ansprechend gestaltet, doch wurde auf Darstellungen der Ritter oder nette Zwischensequenzen völlig verzichtet. Für ein Strategiespiel ist das aber auch nicht zwingend notwendig. Gleiches könnte man von der musikalischen Untermalung behaupten, allerdings sollte diese zumindest vorhanden sein. Selbst Soundeffekte sucht bzw. hört man vergebens. In Anbetracht des etablierten Standards ein deutlicher Schwachpunkt.

Fazit: "Vikings" entfaltet erst seine volle Stärke, wenn man es gegen einen oder mehrere menschliche Burgherren spielt. Der Computer ist aufgrund einiger Übervorteilungen etwas zu stark und für manchen Anfänger ein harter Brocken.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 2MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	nervig

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER Krisalis

MUSTER von Hersteller

RANKING

Strategie

68

Prozent: 85 · 70 · 60

Sound · Grafik · Gameplay · Originalität

Spieleranzahl	6
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

Protostar - War on the Frontier

Grenzfall

Die Sierra-Abtrünnigen, die sich unter dem Label Tsunami neu formiert haben, schlagen wieder zu. Protostar heißt ihr neuestes Werk, das gleich mehrere Spiele-Genres unter einen Hut bringen will.

Nach dem mittelklassigen Adventure Ringworld und den Wacky Funsters versucht sich das Team diesmal an einer Kreuzung zwischen Wirtschaftssimulation, Strategie und Weltraum-Ballerei, sogar einige Rollenspiel-Merkmale wurden integriert. Die Geschichte spielt in der fernen Zukunft. Wie schon bei unzähligen Vorgängern hat die Menschheit mit einer feindlichen Rasse zu kämpfen, die in ihrem Bereich für einigen Ärger sorgt. In diesem Fall handelt es sich um die Skeetch, gegen die Sie bei Protostar antreten dürfen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Nachbarvölker Ghebraant, Kaynik, Deresta und Vantu zu einer schlagkräftigen Allianz zusammenzuschließen, um den Kampf gegen die scheinbar übermächtigen Aggressoren aufzunehmen. Der Schauplatz dieser nicht besonders einfallsreichen Story ist der Thule Sector, an dessen Grenzen sich die Gegner bemühen, die Außenposten der Human Defense Coalition, kurz HDC, unter ihre Kontrolle zu bringen.

Protostar ist ein Mix aus Wing Commander, Star Control und Space Quest.

Wo bleibt das Intro?

Nach einem kurzen "Briefing" (ein Intro ist schlicht nicht vorhanden), bei dem Sie mit den weiteren Details Ihrer Mission vertraut gemacht werden, können Sie sich auf der Bodenstation, dem Hauptquartier der Newfront-Gesellschaft, etwas näher umschauen. Newfront beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Bau von sehr leistungsfähigen Raumschiffen und ist auch im Bereich der Wirtschaft eine erste Adresse. Drei Abteilungen (u. a. eine Art "Krankenhaus") bieten ihre Dienstleistungen an, die Sie zu Beginn aber nur begrenzt in Anspruch nehmen können. Auch ein kleines Cafe lädt zum Ausspannen und Plaudern ein. Wer sich mit seinem Tischnachbarn unterhält, kann so manch interessante Einzelheit zu den bevorstehenden Aufgaben in Erfahrung bringen. Günstig ist es, sich zunächst mit dem Vokabular dieses Spieles vertraut zu machen, da man sonst nach kurzer Zeit den Überblick über die verschiedenen außerirdischen Rassen und deren Eigenheiten verliert.
Anschließend begeben Sie sich in die unendlichen Weiten des Weltraums, um dort den Kampf mit den gefürchteten Rivalen aufzunehmen. Anfangs verfügen Sie lediglich über 15.000 Geldeinheiten, mit denen Sie Ihren Raumkreuzer mit Waffen, Abwehrschildern sowie besseren Triebwerken ausstatten können. Das "Tunen" Ihres Fahrzeugs ist auch dringend notwendig, um bei den Gefechten im Stile von Wing Commander den oft sehr widerspenstigen Konkurrenten Paroli bieten zu können. Mit den bescheidenen finanziellen Mitteln läßt sich allerdings zu Beginn kein Staat machen. Erst wenn Sie genügend Material in Form von Metallien und anderen wertvollen Stoffen gesammelt haben, können Sie den Erlös wieder in eine bessere Ausstattung investieren.

Sterngucker

Das Raumschiff wird mittels einer Orientierungskarte durch den Kosmos manövriert, in dem man die verschiedenen Planeten und Raumstationen ansteuern kann. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, daß der Tank Ihres Raumschiffes ausreichend mit dem Treibstoff Stabilium gefüllt ist. Als Assistent steht Ihnen ein Roboter zur Verfügung, der Ihnen einige lästige Aufgaben abnimmt, später können Sie dann noch andere Gehilfen anheuern. Kontrolliert wird das Gefährt über mehrere Icons und Anzeigen im Cockpit, die über die momentane Situation verläßlich Auskunft geben. Auf diese Weise können sowohl Navigation und Waffensysteme überwacht werden als auch der Kontakt zu fremden Objekten hergestellt werden. Angeschlagene Mitglieder der Crew bringt eine Biotech-Behandlung wieder auf Vordermann - natürlich gegen ein kleines Entgelt. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, Rohstoffe in klingende Münze oder scharfe Munition umzutauschen. Je erfolgreicher Sie durch das All düsen, desto besseres Equipment steht Ihnen zur Verfügung.

Musikalisches Fiasko

Neben der etwas banalen Handlung bietet Protostar aber einige technische Daten, die sich durchaus mit vergleichbaren Programmen messen können. So ist die Grafik eine echte Augenweide und über weite Strecken wesentlich besser gelungen als beim sehr ähnlichen Star Control von Accolade. Die Animationen laufen ab der empfohlenen Konfiguration (386 DX mit 25 MHz) ausreichend schnell ab, allerdings stört es doch sehr, daß beim Laden von neuen Bildern viel Zeit vergeht. Der "Wait"-Cursor ist Dauergast auf dem Bildschirm und strapaziert die Nerven des Spielers. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über die Maus, mit der die verschiedenen Funktionen aus den sich ständig wechselnden Menüs ausgewählt werden können, was zumindest am Anfang für reichlich Verwirrung sorgt.
Negativ macht sich auch der äußerst dürftige Soundtrack bemerkbar, während die Effekte noch als gehobener Durchschnitt bezeichnet werden können. Da das Spiel sehr viele Dialoge und Beschreibungen enthält, die leider nicht abgebrochen werden können, sollte man über sehr gute Englisch-Kenntnisse verfügen, um in den vollen Genuß der Texte zu kommen. Sonst läuft man sehr schnell Gefahr, wichtige Informationen wie z. B. Koordinaten-Angaben im Eifer des Gefechts einfach zu "überklicken".

Grafisch können die Jungs von Tsunami voll überzeugen.

Gut geklaut

Protostor ist ein Sammelbecken einer ganzen Reihe von "großen" SF-Spielen und die Programmierer waren sich nicht zu schade, bei etlichen Vorbildern die eine oder andere Idee zu übernehmen. Es finden sich u. a. Elemente aus Space Quest (die Lounge des Cafes), Wing Commander (Action-Einlagen), Star Control und Elite (Handel mit Gütern und Erkunden fremder Planeten).
Einen richtig neuen Geistesblitz sucht man vergebens, im Prinzip wurden sämtliche relevanten Bestandteile so oder ähnlich schon in anderen Produktionen verwendet. Nur die herrlichen Grafiken können voll und ganz überzeugen, während das Spiel an sich nur PC-Besitzern empfohlen werden kann, die wirklich alles auf einmal haben wollen. Tsunami präsentiert uns hier eher einen Prototyp als einen Protostar, auch wenn man mit dieser Software ein paar Tage durchaus seinen Spaß haben kann.

Petra Maueröder ■

GARRIOD

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 8 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Tsunami

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Arcade Adventure

68

	Prozent
Sound	45
Grafik	85
Gameplay	70
Originalität	55

Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	normal

An American Tail

Disney-Held

Steven Spielberg ist nicht nur als Regisseur effektlastiger Kinofilme bekannt, sondern hat sich mittlerweile auch auf dem Sektor Zeichentrickfilm einen Namen gemacht. Sein jüngstes Werk "Tiny Toons" konnte man kürzlich auf einem deutschen Privatsender bewundern, mit "Feivel der Mauswanderer" zeigte er aber schon davor Talent für dieses kindgerechtere Genre.

Die Story beginnt im verschneiten Rußland um die Jahrhundertwende. Die gefürchteten Katzenkossaken veranstalten eine gnadenlose Treibjagd auf alle mausähnlichen Geschöpfe, um aus ihnen schmackhafte Appetithappen zu machen. Familie Mousekewitz gehört zu den wenigen Überlebenden, die nach diesem Schicksalsschlag ihre verbliebenen Habseligkeiten zusammenpacken und in ein fernes Land auswandern. Ein Land, in dem es angeblich keine Katzen geben soll. Amerika! Der Anfang vom neuen Glück endet jedoch in einer Katastrophe. Das jüngste Mitglied der Familie, Feivel, geht bei einem fürchterlichen Sturm über Bord und scheint für alle Ewigkeit verschollen.

Das Land der Träume

Zum Glück ist das aber nur eine Annahme der besorgten Eltern, denn schließlich übernimmt man bei "An American Tail" die Rolle des siebenjährigen Feivel, der mit kindlicher Naivität und jugendlichem Wagemut versucht, seine verlorenen Eltern wiederzufinden. Dies ist aber nur eine Aufgabe, denn leider erweist sich Amerika nicht als das vielgepriesene Paradies. Katzen gibt es hier im Überfluß und auch die eigentlich artverwandten Ratten entwickeln sich zu ganz gerissenen Halunken, die nur Böses im Schilde führen. Gerade diese fiesen Schergen haben es auf Feivel abgesehen und betrachten ihn lediglich als willkommenen Leckerbissen, für den eine bestimmte Sorte Katzen freudig ein paar Nickel springen lassen würde.

Feivel konnte im Kino begeistern, was man von seinem PC-Pendant nicht behaupten kann.

Langweiliges Gameplay

Unterhaltungen laufen in einem speziellen Kommunikationsbildschirm ab, d.h. "Multiple Choice" ist wieder einmal angesagt. Es stehen mehrere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, von denen aber letzten Endes nur eine zum Erfolg führt. Das hat zur Folge, daß man minutenlang falsche Antworten gibt, bis man schließlich die richtige gefunden hat. Besonders motivierend ist das nicht. Das gilt aber für das ganze Spiel, denn auf jedem neuen Bildschirm gibt es nur zwei bis drei anklickfähige Gegenstände oder Ausgänge, die sich offenbaren, wenn man mit dem Mauszeiger über sie hinwegfährt. Man kann sich leicht vorstellen, wie das dann letztlich aussieht. Voller Tatendrang bewegt man die Maus systematisch über den Bildschirm, beobachtet gebannt, ob sich irgend etwas verändert und klickt danach die wenigen Gegenstände nacheinander an. Unter einem echten Adventure versteht man normalerweise etwas anderes. Gelungen sind hingegen die verschiedenen Zwischenspielchen, die Feivel meistern muß, um ein neues Gebiet zu erschließen oder eine angesehene Heldentat zu vollbringen.

Streitfrage

In punkto Grafik kann man geteilter Meinung sein. Für die einen präsentieren sich die zahlreichen Hintergrundgrafiken als wunderschöne Gemälde, andere beurteilen sie eher negativ als grobkörnige Pixelansammlungen. Allgemein gilt,

Zwischenspiele

Memory - Auf dem Jahrmarkt kann man für drei Nickel sein Glück beim altbekannten "Memory" versuchen. Es müssen immer zwei gleichartige Karten gefunden und aufgedeckt werden. 15 Züge stehen dafür zur Verfügung, wenn man es allerdings nicht schafft, darf man es so oft probieren, bis man als Gewinner den Tisch verläßt. Man erhält ein neues Deck Spielkarten.

Käsekästchen - Im Zug läßt eine hungrige Katze den armen Feivel nur laufen, wenn er sie im Spiel besiegt. "Käsekästchen" ist angesagt. Ziel ist es, möglichst viele Kästchen für sich zu beanspruchen. Auch hier darf man so oft antreten, bis die kleine Maus als Sieger hervorgeht.

Puzzle - Feivel muß die Sage von einer antiken Kampfmaus in Erfüllung gehen lassen und dieses Robotertier in Form eines Puzzles zusammensetzen. Schafft er es, so hat die örtliche Katzenbande endgültig ausgespielt und die Familie kann sich nach Westen aufmachen.

Murmel - Eine Murmel, drei Nußschalen. Ein deutscher Privatsender hat lange Zeit dieses kurzweilige, aber illegale Spiel im Programm gehabt. Man muß lediglich verfolgen, unter welcher Schale sich die Murmel befindet und anschließend auf die richtige tippen.

Schleuder - In der Wüste wartet eine üble Katzenbande auf Feivel. Nachdem er mit Wylie Burp (Wyatt Earp?) kräftig trainiert hat, muß er in der Stadt aufräumen und die überheblichen Gesellen in die Flucht schlagen. Genaue Berechnung ist erforderlich!

Die Falle - Um das verlorene Mäusevolk wieder nach Hause zu bringen, muß eine gefährliche Falle gemeistert werden. Ein falscher Schritt und alle sind dem Untergang geweiht. Zum Glück geben aber zahlreiche Fahnen über den richtigen Weg Auskunft.

daß die Qualität von Bild zu Bild verschieden ist - äußerst seltsam. Scheiden sich in diesem Punkt noch die Geister, so braucht man über die Animation der einzelnen Personen nicht zu streiten. Von absolut mittelmäßig bis abgrundtief schlecht reicht hier die Palette. Heutzutage sollte man zu mehr imstande sein. Soundtechnisch gibt sich "An American Tail" wenig abwechslungsreich, denn lediglich ein wunderschönes, aber auf die Dauer ziemlich langweiliges Musikstück untermalt das Geschehen. Ein paar Soundeffekte versuchen dieses Manko natürlich wieder wettzumachen, doch gelingt ihnen das nicht einmal im Ansatz.

Fazit: "An American Tail" hätte wirklich ein gutes Spiel werden können, läßt sich doch im Hinblick auf die benötigte Grafik ein Zeichentrickfilm sehr viel leichter umsetzen als ein Kinofilm. Die zahlreichen kurzweiligen Zwischenspielchen können zwar sehr gut unterhalten, reißen jedoch nur wenig heraus, da die grundsätzliche Motivation einfach fehlt.

Oliver Menne

Fievel! We thought we'd lost you! We're so glad you've made it back!

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 5 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Capstone

MUSTER von: Hersteller

RANKING

Adventure

60

Sound 55, Grafik 65, Gameplay 60, Originalität 50 (Prozent)

Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	dünn
Preis/Leistung	schlecht

The 7th Guest

Ein Schaf im

Die ersten Fakten über das Projekt, das die Möglichkeiten des Mediums CD-ROM wirklich ausschöpfen soll, lesen sich wie ein Zukunftsroman: 700 Megabyte an Daten sollen "das ultimative 3D-Erlebnis" für PCs garantieren.

Betrachtet man die technischen Daten von "The 7th Guest" für sich allein, so muß man Virgins Werbeabteilung ohne Vorbehalte zustimmen: Das Gruselabenteuer ist tatsächlich ein großer Schritt in die Zukunft; denn gleich zwei CD-ROMs mußten herhalten, um der üppigen Ausstattung dieses Spiels Platz zu bieten. Ein Schritt in die Zukunft sind zweifellos auch die Anforderungen an die Hardware - was natürlich grundsätzlich nichts Negatives ist, wenn dafür auch die entsprechende Gegenleistung, sprich überdurchschnittlicher Spielspaß, geboten wird. Einen phantastischen Anfang als erstes reinrassiges 486er-Spiel machte dieser Tage Origins "Strike Commander". Bei "The 7th Guest" läßt die Hintergrundstory ebenfalls auf viel Gutes hoffen: Der Landstreicher Henry Stauf ist ein Bösewicht wie er im Schaudermärchen vorkommt. Für Kinder hat der Tunichtgut genauso wenig übrig, wie für Erwachsene, die er des Nachts aus Geldgier hinterrücks ermordet. Trotzdem wird der Mann - inspiriert von geheimnisvollen nächtlichen Eingebungen - eines Tages zum angesehenen und wohl-

Die Bibliothek - das Buch auf dem Couchtisch enthält 44 Tips.

Guest" ist kein Adventure - zumindest kein Adventure im herkömmlichen Sinn. Denn wo der Spieler sonst die Schränke nach allerlei nützlichem Utensil durchsuchen muß, blutrünstigen Monstern entgegentritt und mit viel Spürsinn im entscheidenden Moment den richtigen Gegenstand anwendet, erweist sich das Mammut-Spiel als loses Paket, geschnürt aus einer phantastischen Handlung und einer Sammlung von kaum zusammenhängenden Denk- und Tüftelspielen.

Wolfspelz

Eindrucksvolle Videosequenzen zeigen, was sich in den Räumen einst zugetragen hat.

habenden Hersteller von Kinderspielzeug. Die Puppen, die er nach den Vorbildern aus seinen Träumen fertigt und verkauft, werden von den Kindern geliebt wie nichts anderes auf der Welt. Eine seltsame Seuche, die plötzlich alle Kinder hinwegrafft, die eines dieser Stauf-Spielzeuge besitzen, macht dem eigenartigen Aufstieg des Landstreichers dann ein jähes Ende. Er zieht sich in eine unheimliche Villa zurück, um dort noch sein größtes Spielzeug zu vollenden: Ein Haus voller Fallen und Rätsel.

Eine finstere Vorahnung

Zum "Spielen" lädt sich Stauf sieben Gäste ein. Sechs von ihnen erscheinen dann auch, in der Hoffnung dort die Erfüllung ihrer geheimsten Wünsche zu erfahren, und keiner der sechs verläßt das Geisterhaus als Lebender. Lange Zeit bleibt die Villa danach unbetreten, bis Ihr Alter Ego sich plötzlich in der Eingangshalle des unheilvollen Gemäuers wiederfindet. Wie Sie dort hingeraten sind, und was Sie dort tun sollen, wissen Sie selbst nicht - aber es beschleicht Sie eine finstere Vorahnung: Sind Sie etwa der siebte Gast...? Was wie ein Abenteuer beginnt, das dem Adventure-Knüller des letzten Winters, Alone in the Dark, durchaus den Rang streitig machen könnte, stellt sich nach einigen Spaziergängen durch die düsteren Räume als etwas ganz anderes heraus, als die großartigen Vorankündigungen hoffen ließen. "The 7th

Die neue Generation von Spielen?

Ein Kommentar von Thomas Borovskis

Dies soll also der Vorreiter einer neuen Generation von Spielen sein? Der technische Aufwand, der für die Entwicklung dieser CD-ROMs betrieben wurde, ist gigantisch - das beweist auch die beigelegte (übrigens völlig überflüssige) Gratis-Videokassette, in der die Entstehung des Projektes angepriesen wird. Was dabei letztendlich herauskam ist ein Leckerbissen für Auge und Ohr. Die Techniker haben ganze Arbeit geleistet - das muß auch ein Kritiker eingestehen. Trotzdem bleibt zu überlegen, was den Reiz eines Computerspiels eigentlich ausmacht: War da außer der Grafik und dem Sound - also der technischen Verpackung - nicht noch irgend etwas anderes? Was konnte eine ganze Generation vor gut zehn Jahren wochenlang an einen Homecomputer fesseln, in dem komplette Spiele mit weniger Speicherplatz auskommen mußten, als heutzutage ein einziges Bild einer 3D-Sequenz? Für meine Begriffe sollte eine tolle technische Präsentation dazu dienen, eine interessante Spielidee zu unterstreichen. Bei "The 7th Guest" drängt sich der Eindruck auf, hier wäre zuerst die "Verpackung" entstanden und im Nachhinein der Inhalt. Wenn die Zukunft der Computerspiele wirklich so aussehen sollte - 22 lasche Rätsel in einem Gigabyte Glanzpapier - dann wird es wohl doch wieder Zeit, meinen alten C64 vom Dachboden zu holen.

Der Schleier lüftet sich sehr langsam

22 Räume umfaßt das Spukhaus, und ebensoviele Rätsel warten auf den Spieler. Zu Beginn harrt man noch in quälender Unwissenheit über das zuvor Geschehene, nachdem Raum für Raum aber langsam erkundet worden ist, erfährt man immer mehr Details. Verschleierte Visionen und Rückblicke lüften langsam den Schleier, der sich über das Schicksal Ihrer sechs Vorgänger gelegt hat. Von deren Ankunft (anfangs scheinen alle Gäste guten Mutes gewesen zu sein) bis zum grausigen Ableben der sechs Eingesperrten, werden die unheimlichen Vorgänge in sehenswerten Videoeinlagen illustriert.

Von der Tapete bis zum Eßgeschirr entstand hier alles im CAD Rechner.

In jedem Raum befindet sich grundsätzlich nur ein einziges Rätsel, langes Stöbern und Herumsuchen ist also nicht angesagt. Staufs Herausforderung an Sie ist demnach auch entsprechend eindeutig: Lösen Sie jedes der 22 Rätsel, und Sie haben ihn und sein Haus besiegt.

Slyly, Spryly, Tryst?

Der Buchstabensalat, der zum Vorschein kommt, wenn der Vorratsschrank in der Küche geöffnet wird, erinnert an alles Mögliche, aber sicher nicht an einen englischen Satz. Oder sollte es vielleicht doch einen Satz geben, der als Vokale nur ´Y´s enthält? Der Tip Nummero eins, den das Zauberbuch in der Bibliothek anbietet, deutet zumindest darauf hin. Ohne den zweiten Hinweis ist dieses Rätsel aber kaum zu lösen: "Bashfull nomad, craftily, agilely, meet secretly near my underground vault" - dieser Satz liest sich selbst wie ein Rätsel. Nach einigem Überlegen fällt der Groschen dann aber doch: Jedes Wort in dem Satz hat im Englischen ein Synonym, das tatsächlich nur ´Y´s als Selbstlaute enthält. "Bashful" bedeutet beispielsweise dasselbe wie "Shy" und ein "Nomad" ist natürlich ein "Gypsy". Wer fleißig das englische Wörterbuch zu Rate zieht, kommt schließlich doch noch auf die zungenbrecherische Lösung: „Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt."

Uraltes aus der "Knobelecke"

Grundsätzlich müssen Sie in jedem Raum auf die gleiche Weise vorgehen: Zuerst demonstriert Ihnen ein eindrucksvoller Videoclip - direkt von der CD - was in diesem Raum einst vor sich ging. Puzzleteilchen für Puzzleteilchen erfahren Sie so die ganze Wahrheit über das Schicksal jedes einzelnen Gastes. Anschließend gilt es dann, das jeweilige Rätsel zu lösen. Über die Qualität der meisten Denkspielchen konnten wir leider nur den Kopf schütteln. Manche davon befinden sich nämlich noch unterhalb des Niveaus von Buchstabenrätseln aus der Knobelecke des "Mittelsächsischen Brieftaubenfreund". Andere wiederum sind selbst für einen Englischexperten kaum zu lösen (auch uns half einmal nur ein Zufall weiter, siehe Kasten). Doch obwohl sich die Rätsel gravierend im Schwierigkeitsgrad unterscheiden, haben alle 22 auch eine unübersehbare

Gemeinsamkeit: Mit der Puppenmacher-Geschichte haben Sie thematisch überhaupt nichts zu tun. Einige von ihnen zählen sogar zu längst verbreiteten Denksportaufgaben. Das Schachrätsel zum Beispiel, bei dem es gilt, acht Damen so auf ein Schachbrett zu positionieren, daß keine einer anderen im Weg steht, ist nun wirklich nichts Neues.

Schweben wie auf Wolken

Die halbherzige Zusammenstellung der Puzzles enttäuscht um so mehr, je genauer man die Grafik- und Audioqualitäten dieser Neuentwicklung unter die Lupe nimmt. Wie schon in zig Previews und Vorankündigungen beschrieben, "gleitet" die Spielfigur in einer unglaublich flüssigen Bewegung durch das Geisterhaus. Dermaßen flüssige Grafiksequenzen, die von einem Videofilm nicht mehr weit entfernt sind, können selbst von einem 486er PC nicht in Echtzeit berechnet werden - schon gar nicht in der Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten in 256 Farben. Jedes einzelne Bild wurde deshalb von einem leistungsfähigen Rechner mit CAD-Software vorberechnet, und befindet sich als Bitmap auf den beiden CD-ROMs. Dank eines speziellen Komprimierverfahrens werden Bilder, die normalerweise an die 300 KByte Dateigröße hätten, auf ca. 30 KByte reduziert.
Trotz der unglaublichen Größe von rund 700 Megabyte mußten bei der Bewegungsfreiheit des Spielers gehörige Abstriche gemacht werden: Die Spielfigur bewegt sich nicht, wie etwa in Ultima Underworld 2, völlig frei in einer virtuellen Umgebung, sondern ist strikt an immer die gleichen, vorberechneten Bahnen gebunden. Im praktischen Spielverlauf äußert sich das in einer besonders simplen Maussteuerung: Je nachdem, ob der Mauszeiger gerade über einen Ausgang oder einen Bildschirmbereich mit einem Rätsel oder einer Geistererscheinung geführt wird, verändert sich sein Aussehen. Bei einem Zugang zu einem anderen Teil des Raumes ist das beispielsweise eine (eindrucksvoll animierte) winkende Knochenhand.

Wenn Sie hier acht Damen richtig anordnen, ist dieses Rätsel gelöst.

Den Geruch eines Adventures

Wird die gewünschte Bewegungsrichtung bzw. Aktion mit einem Mausklick bestätigt, dann lädt das Programm fleissig 3D-Bilddaten von der CD - und zwar solange, bis der neue Standpunkt erreicht wurde, und der Spieler sich wieder vor einem stehenden Bild befindet. In dieses stehende Bild werden dann die erwähnten, digitalisierten Geistererscheinungen bzw. Rätsel eingeblendet.

Staufs Billardraum ist gut eingerichtet. Pool, Darts, Schach - aber wo ist der Kicker?

Dies alles wäre verhältnismäßig witzlos, wenn Sie jeden x-beliebigen Raum von Anfang an frei betreten könnten. Um es etwas spannender zu machen - wahrscheinlich auch, um das Spiel wenigstens nach einem Adventure riechen zu lassen - kann zuerst nur ein Drittel aller Räume besucht werden. Den Zutritt zu den restlichen Zimmern müssen Sie sich erst durch kluges Vorgehen bei den Rätseln verdienen.

Hintbook bereits integriert

Sollten Sie bei der einen oder anderen Aufgabe Schwierigkeiten haben, bleibt Ihnen schließlich noch der Gang in Staufs Bibliothek. Neben einem mäßig schweren Buchstabenrätsel erwartet den Spieler dort auch ein magisches Buch, das zwei Ratschläge für die Lösung jeder Aufgabe bereithält. Bringen diese Hinweise Sie trotzdem nicht weiter, so können Sie einzelne Rätsel auch überspringen. Wenn Sie konzentriert an der Lösung des Spiels arbeiten, dürften sie etwa drei Abende beschäftigt sein. In Anbetracht der dreisten Preisempfehlung von 199 Mark sollten Sie sich die Anschaffung dieses technischen Wunderwerks also sehr gut überlegen.

Thomas Borovskis ■

Anforderungen an die Hardware

Damit "The 7th Guest" auch flüssig abläuft, sollte ein 486er Ihr System steuern. Der zuckende Bildaufbau auf einem 386/33 hat schon nach kurzer Zeit eine ähnliche Wirkung wie ein satter Faustschlag auf den Hinterkopf. Erfüllt Ihr PC dagegen die enormen Hardwareempfehlungen (486er, 16 Bit-SVGA-Karte mit einem MByte RAM sowie ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 KByte Übertragungsrate), dann dürfen Sie 3D-Animationen erleben, von denen Sie bis heute nur träumen konnten.

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 5 MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 200,-

HERSTELLER
Virgin Games

MUSTER von
Hersteller

RANKING

Adventure

73

Sound	97
Grafik	97
Gameplay	55
Originalität	30

Prozent

Spieleranzahl	1
Motivation	Wochen
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	schlecht

Eco Quest 1

Search for Cetus

Am Umweltbewußtsein des zehnjährigen Adam könnten wir Erwachsenen uns ein Beispiel nehmen. In "Search for Cetus" kämpft der Dreikäsehoch tapfer gegen die Verschmutzung des Meeres.

Im kühlen Einerlei von Kriegs- und Wirtschaftssimulationen sind Projekte wie dieses reinster Balsam: In seiner "Eco Quest"-Reihe beschäftigt sich Sierra mit den drängenden ökologischen Mißständen unserer Zeit. Der Gedankengang, Kindern und Jugendlichen Umweltprobleme in einer ansprechenden "Verpackung" (VGA-Grafik und spannende Puzzles) zu verkaufen, war wohl einer der besten Einfälle der amerikanischen Adventure-Profis. Zur Zeit begibt sich Adam, der kleine Held der Öko-Serie, sogar schon in sein zweites großes Abenteuer: Eco Quest 2 - "The Lost Secret of the Rainforest" hat die Zerstörung des tropischen Regenwaldes zum Thema. Wie bei vielen anderen seiner Adventures, läßt Sierra die gute Idee von Eco Quest 1 trotzdem nicht einfach einschlafen, sondern bringt jetzt, nach gut einem Jahr, eine aufpolierte Version auf den Markt.

Die Idylle dieser Unterwasserwelt täuscht. Auch in Cetus Reich gibt es Umweltprobleme.

Alle Sätze gesprochen

Die Eco Quest 1- CD Version wurde durch erweiterte Musik und komplett digitalisierte Sprachausgabe auf über 300 MByte aufgeblasen. Bis auf den Sound hat sich allerdings kaum etwas geändert: Nach wie vor wird die phantastische Story mit VGA-Grafiken in 256 Farben und der Sierra-üblichen Maussteuerung präsentiert: Adam, der Sohn eines gefragten Ökologen und Biologen, macht sich bei "Search for Cetus" auf die Suche nach dem König einer verborgenen Unterwasserstadt. Zusammen mit seinem Freund, einem sprechenden Delphin, hat er allerdings auch jede Menge anderer Probleme zu lösen. Es gilt zum Beispiel den Lebensraum der Meerestiere wieder vom Wohlstandsmüll der Menschen zu befreien. Der Packung wird übrigens eine Fibel (leider in Englisch) beigelegt, die sich ebenfalls an das Umweltbewußtsein von Kindern richtet. "55 Wege, auf unterhaltsame Weise etwas für die Umwelt zu tun" kann interessierten Jugendlichen ebensoviel Spaß bereiten, wie das Spiel selbst.

Thomas Borovskis ■

CD-Spezifisches

Die CD-ROM-Version von Eco Quest 1 wurde ausschließlich um Musik und Sprachausgabe erweitert. Zusätzliche Animationssequenzen oder die Umsetzung in Super VGA-Grafik wären natürlich ebenfalls wünschenswert gewesen, aber dieser Aufwand war dem Hersteller anscheinend zu groß. So ist diese CD eben nur für Leute interessant, die die Diskettenversion noch nicht kennen. Wie Sie an den Screenshots erkennen können, handelt es sich um ein "echtes" MPC-Spiel (Multimedia Personal Computer): Unter MS-Windows läuft ECO Quest wie eine Windows-Anwendung im eigenen Fenster.

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 12MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

MUSTER von
Bomico

RANKING

Adventure

72

Prozent	
Sound	78
Grafik	70
Gameplay	70
Originalität	73

Spieleranzahl	1
Motivation	Tage
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra

Der Fluch des Pharaoh

Das Leben als Reporterin ist hart und brotlos. Wenn man sich in diesem Beruf auch noch als junge Frau gegen eine Unmenge von Machos und einen altägyptischen Fluch durchsetzen muß, gibt das den richtigen Stoff für ein Sierra-Spiel.

CD-Spezifisches

Das Krimi-Abenteuer ist als Diskettenversion schon seit dem vergangenen Herbst erhältlich (Review in PC Games 10/92). Wie bei Sierra so üblich, hat sich am Gameplay im Vergleich zur ursprünglichen Version überhaupt nichts geändert. Erweitert wurde die CD-ROM lediglich um über 100 MByte gesprochene Sätze. Sowohl alle Dialoge, als auch alle Gegenstands- und Ortsbeschreibungen wurden von Schauspielern nachgesprachen und auf der Silberscheibe aufgezeichnet. Ein anderes interessantes Feature ist bei Sierra ebenfalls zur Gewohnheit geworden: Alle CD-ROM-Konvertierungen enthalten eine speziell für Microsoft Windows geschriebene Programmversion, die als "echte" Windows-Anwendung im eigenen Fenster ablaufen kann. Trotz identischer Puzzles und nicht verbesserter Grafik werden also doch einige Zusätze geboten.

New York im Jahre 1926. Unter mysteriösen Umständen verschwindet ein wertvoller ägyptischer Dolch aus dem Leyendecker-Museum. Die Reporterin, die von der New York Times auf den Fall angesetzt wird, ist uns bereits aus Sierra's "The Colonel's Bequest" bekannt: Laura Bow ist das Zugpferd einer Krimi-Reihe, mit der Sierra etwas von seiner üblichen Fantasy-/Science Fiction-Linie abweichen will. Sehr phantasievoll ist Laura Bow 2 aber dennoch. Mystische Ereignisse, wie der Fluch des Pharaos Amon Ra, finden in der Story ebenso ihren Platz, wie reale Dinge. Bei einer weiblichen Heldin, die ein Abenteuer in einer rauhen Männerwelt durchstehen muß, sind natürlich auch jede Menge Gefühle mit im Spiel.

Thomas Borovskis ■

Eine sinnvolle Option der Sierra CDs: Laura Bow im Windows-Fenster

SPECS & TECS

EGA – Ad Lib
VGA – SoundBlaster
SVGA – Roland
EMS – Tastatur
386er – Joystick
HD 4MB – Maus

Handbuch: Englisch
Spiel: Englisch
Kopierschutz: normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 130,-

HERSTELLER: Sierra

MUSTER von Hersteller

RANKING

Adventure

67

Sound 80
Grafik 70
Gameplay 50
Originalität 65

Prozent

Spieleranzahl: 1
Motivation: Tage
Ausstattung: normal
Preis/Leistung: mäßig

Putt-Putt's Fun Pack

Learning

Putt-Putt's Fun Pack ist eine weitere Sammlung von mehreren einfachen Spielen für Vorschulkinder - natürlich wie immer in Englisch, der Sprache die alle vierjährigen dieser Welt beherrschen.

Putt-Putt ist ein Autokind, das schon in "Putt-Putt Joins The Parade", einem Adventure das ausschließlich mit Grafik und digitalisierter Sprache auskam, die Hauptrolle innehatte und sich dabei bereits in die Herzen der gesamten Redaktion spielte: Denn der (oder die) Kleine ist einfach zu süß.

Ein Autokind als Spielpartner

In "Putt-Putt's Fun Pack " übernimmt das goldige Autokind die Rolle des Gegners oder Moderators in sechs einfachen Spielen, wobei meist eine von vier Schwierigkeitsstufen gewählt werden kann. Dadurch sollte die Anpassung an ein Alter zwischen drei und acht Jahren (diese Spanne wird vom Hersteller Humongous Entertainment empfohlen) ganz gut gelingen. Sehr schön ist hierbei auch das Problem gelöst, daß Vorschulkinder in der Regel nicht lesen können, denn die meisten Auswahlmöglichkeiten sind durch einfache Symbole dargestellt, die mit der Maus angeklickt werden. Die Kommentare von Putt-Putt ertönen in digitalisierter Sprache, die erwartungsgemäß auf einer Soundkarte dem gewohnten Standard entspricht, aber auch auf dem PC-Speaker noch erträglich und verständlich ist. Leider ist all das, wie oben schon erwähnt, in Englisch.

Schlichter Zeitvertreib

Nun aber zu den Spielen selbst. Zu Memory muß nicht viel gesagt werden, es handelt sich hier einfach um das Umdrehen von je zwei verdeckten Karten, wobei identische Paare gesucht werden müssen. Motivation und Anspruch sind dabei nicht allzu hoch, nur wenn man gar zu schlecht ist, wird das von Putt-Putt abfällig kommentiert. Ähnlich verhält es sich mit den sechs Bildern, die als Puzzles angeboten werden, denn das Aneinanderfügen rechteckiger Bildausschnitte ist nicht gerade anspruchsvoll und dürfte auch Kindern nicht lange gefallen. Ein Spiel ganz eigener Art ist Pinball. Wer hierbei an einen Flipper denkt, liegt zwar nicht ganz falsch, aber es handelt sich dennoch um etwas anderes: Eine in ein abschüssiges Spielfeld geschossene Kugel wird durch Hindernisse auf ihrem Weg nach unten gestört, wobei diese Hindernisse frei gesetzt werden können, mir ist allerdings kein Spielziel außer dem des Herumexperimentierens klar geworden.

Ein Puzzle, das selbst den jüngsten Computerfreak nicht überfordern wird.

English?

Liebevolles Damespiel

Tic-Tac-Toe dürfte jeder kennen: In neun Felder werden abwechselnd Kreuze und Kreise gesetzt, und wer zuerst drei in einer Reihe hat gewinnt. Putt-Putt taucht hier zum ersten Mal als Gegner auf und ist gleichermaßen liebenswert anzusehen als auch ernstzunehmen. Meist landet man natürlich beim obligatorischen Unentschieden. Cheese King ist das einzige Spiel, bei dem Buchstaben vorkommen, und man lernt sie auch gleich ganz gut kennen, denn anhand eines vorgegebenen Bildes muß das entsprechende Wort buchstabiert werden. Für jeden Fehlversuch holt sich eine Maus ein Stückchen eines Käsekuchens, bis dieser verschwunden ist. Das Ganze ist natürlich auf Englisch und taugt somit bestimmt ganz gut zum Vokabeln lernen. Der Hit dieser Spielesammlung ist allerdings das Damespiel (Checkers auf gut Englisch), das sehr liebevoll gemacht ist. Nachdem die Spielsteine auf das Feld herabgefallen sind, öffnet jeder seine Äuglein und ein nachdenklicher Putt-Putt wartet auf der anderen Seite des Spielfeldes auf den ersten Zug. Dazu erheben sich die Steine auf ihre Füße und wackeln zum Zielfeld. Falls sie geschlagen werden, verabschieden sie sich mit einem piepsigen "Bye-Bye", und wenn sie als Dame auf der hintersten Reihe ankommen, werden sie von einer guten Fee mit einer Krone versehen. Sehr schön, zumal Putt-Putt mit seinem demonstrativen Gegrübel gar kein schlechter Gegner ist (natürlich je nach Schwierigkeitsstufe). Zum Rest der Spiele kann man allerdings nur "Naja" sagen.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 3MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller ca. DM 125,-

HERSTELLER Electronic Arts

MUSTER von Hersteller

Stereo

Windows-Session

Multimedia - Ein Begriff der heutzutage in aller Munde ist. Mit Stereo bekommen Sie endlich alle HiFi-Komponenten, die Sie als audiophiler Windows-Benutzer zu Ihrer Studio-Session brauchen.

Kennen Sie die Situation? Endlich hat man sich die Edel-Soundkarte gegönnt, mit der man schon solange geliebäugelt hat. Doch nach den Installationsarbeiten kann man mit dem guten Stück noch nicht allzuviel anfangen. Abgesehen von der Spieleunterstützung und einigen mageren Utilities, die Ihr Windows für Sie bereithält, ist noch nicht viel geboten. Diese Tatsache ändert sich radikal, nachdem Sie das hier vorgestellte Stereo-Programmpaket auf Ihre Festplatte gebracht haben.

We do cool

Keine Angst vor großen Anpassungsarbeiten. Die Multimedia-Spezialisten von Animotion, die ihre Coolness sogar im Logo verewigt haben, bieten Ihnen ein ausgereiftes Setup-Programm. Die Liste der unterstützten Soundboards reicht von den standardsetzenden wie AdLib Gold oder SoundBlaster Pro bis hin zu High-End Produkten wie die Turtle Beach MultiSound oder Wearnes Beethoven-Serie.

Nachdem Sie Ihre Konfigurationswünsche mit zwei Mausklicks erledigt haben, installiert sich das Programm problemlos in Ihre Windows-Oberfläche. Sollte es trotzdem zu unerwarteten Problemen bei der Klangausgabe kommen, bieten die Hersteller eine umfangreiche "Trouble-Shooting"-Hilfe an, die auch die letzten Bugs beseitigen sollte.
Haben Sie das Programm dann endlich gestartet, befinden Sie sich direkt vor Ihrem privaten "Windows-Sound-Rack" Als Komponenten stehen Mischpult, CD & MIDI-Player und DAT-Recorder zur Verfügung. Der CD-Player macht es möglich, Ihre Lieblingsscheibe als Hintergrundmusik zu Ihrer Windows-Sitzung laufen zu lassen. Mit dem MIDI-Player spielen Sie Ihre .MID Files in der gewünschten Reihenfolge ab.
Doch der DAT-Recorder bietet Ihnen die größte Handlungsfreiheit. Zunächst dafür gedacht, Ihre .WAV-Samples abzuspielen, birgt diese Komponente noch eine Reihe von Editier-Möglichkeiten. Features wie Fade, Echo, Reverse, Flange etc. wurden in den Edit-Modus mit eingebunden. So können Sie also Ihre Sample-Hüllkurven bis auf die 1/1000 Sekunde professionell arrangieren, und anschließend als .WAV-File den Systemklängen des Windows-Pakets hinzufügen.

Nicht nur der Pixel Hifi-Turm bietet hervorragenden Komfort, auch die mitgelieferten Utilities machen den Umgang mit digitalisierten Klängen leicht.

Die Sache mit der Archivierung

Als weiteres Highlight agiert die TitleTrax Datenbank, die es dem Musikfreund erlaubt, seine komplette Klangsammlung tabellarisch zu sortieren. Nach Tonträgern geordnet, und durch seine dBase-Kompatibilität, ist es ein Kinderspiel die Übersicht über die Titel und Interpreten zu behalten. Ein weiterer Pluspunkt, den dieses Programm für sich verbuchen kann. Der Untertitel "Complete Sound Software For Your PC" scheint also nicht übertrieben. Denn Stereo bietet tatsächlich eine Vielzahl von nützlichen Utilities rund um die Klangfähigkeiten Ihres Systems. Optisch ansprechend in Szene gesetzt, läßt dieses Paket somit keine Wünsche mehr offen.

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 6 MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller: noch nicht bekannt

HERSTELLER: Animotion

MUSTER von: Hersteller

Spieleranzahl	2
Motivation	subjektiv
Ausstattung	gut
Preis/Leistung	gut

World Atlas

Globetrotter

Wer kennt sie nicht, die nervenaufreibende Suche nach einem bestimmten Ort auf dieser Welt. Doch mit viel Blättern ist jetzt Schluß, denn mit dem World Atlas erledigen Sie dererlei Kleinigkeiten in Sekundenschnelle.

Gegen die Idee, eine Vielzahl von Informationen auf dem Massenspeicher CD-ROM unterzubringen, gibt es eigentlich nichts einzuwenden. Kann man als Benutzer doch auf eine wahre Flut von Details zurückgreifen. Der World Atlas von Software Toolworks ist ein erster Versuch, als Wissensspeicher die Welt in einem völlig neuen Licht darzustellen. Mit Hilfe neuester Multimedia-Technik, bieten die Schöpfer ein umfassendes Nachschlagewerk. Als Features bietet das Paket: 240 detaillierte Landkarten, 4.400 Seiten Statistiken und allerlei Wissenswertes über die Metropolen dieser Welt. Benutzer einer SoundBlaster- oder einer AdLib Gold-Karte hören die jeweilige Nationalhymne des angewählten Landes. Dazu liefert Ihnen eine liebliche Frauenstimme, allerdings in Englisch, die korrekte Aussprache der verschiedenen Länder und Städtenamen. Doch trotz des vielseitigen Angebots kann dieses Programm nur wenig begeistern. Denn die Fähigkeiten der CD werden nur zu einem Bruchteil genutzt. So ist die Enttäuschung doch relativ groß, wenn man in Deutschland Informationen über München, Hamburg, Berlin und Frankfurt abrufen kann, alle anderen Städte aber nur als simple Markierungen auf der Karte erscheinen. Auf die Stadtpläne großer Metropolen wurde gänzlich verzichtet. So hat das Programm, obwohl es auf CD-ROM ausgeliefert wird, ähnlichen Vertretern wie zum Beispiel PC-Globe nicht allzuviel voraus.

Thomas Brenner

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 8MB	Maus
Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	keiner

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER The Software Toolworks

MUSTER von Hersteller

Links 386 Pro

Golfen ohne Ende

Teil 1

Wenn es heute um die Referenz bei Golfsimulationen geht, kommt man an Links 386 Pro von Access nicht vorbei. Diese Spiel bietet jedem Fan dieses edlen Sportes alles was sein Herz begehrt. Um wirklich alle Register zu ziehen, wollen wir Ihnen in den nächsten Ausgaben einen Einblick geben, was alles in dieser Simulation steckt. Neben der Vorstellung der verschiedenen Kurse, geben wir auch nützliche Hinweise bei der Installation oder spüren für Sie noch unbekannte Funktionen auf.

■ Wilfred Lindo

Das amerikanische Softwarehaus Access brachte unter dem Namen Leader Board seine erste Golfsimulation heraus. Somit ist das für den C64 geschriebene Programm auch der Urvater der High-End-Simulation Links 386 Pro. Das Spiel wurde so bekannt, daß auch für andere Computer erfolgreiche Umsetzungen folgten. Dann kamen verbesserte Nachfolger auf den Markt: 'Executive Leader Board' und 'World Class Leader Board'. Letzteres gab es dann auch erstmalig für den Personal Computer. Nach einer längeren creativen Pause erblickte 1990 dann die Golfsensation Links das Licht der Golfwelt. Schnell wurde das Spiel zu dem Referenzspiel überhaupt. Es setzte neue Maßstäbe für eine realistische Spielsimulation. 1992 setzte Access seiner langen Golfgeschichte mit Links 386 Pro die absolute Krone auf. Zeitgemäße Aufmachung, umfangreiche Spielmöglichkeiten, aber auch enorme Hardware-Anforderungen stellen die Spitze des Machbaren in diesem Genre dar. Neue Kurse, die auch die hohe Grafikauflösung unterstützen und eine Version für Windows sind die letzten Sprößlinge von Access. Bleibt abzuwarten, was sich auf dem Grün demnächst tut.

Der Golfplatz im Rechner

Um so hochwertige Ergebnisse zu liefern und einen Golfplatz so realistisch wiederzugeben, sind meist mehrere Personen einige Monate beschäftigt. Es werden hunderte von Videoaufnahmen gemacht, die dann digitalisiert und anschließend bearbeitet werden. Die neueren Kurse bestehen aus fast 200 Einzelaufnahmen, die Sie dann auf Ihrem Rechner begutachten können. Anschließend werden die Wetterdaten, die Vegetation und für den Kurs typische Geräusche aufgenommen. Alle Daten werden dann in einem speziellen Entwicklungstool zusammengeführt und ergeben den neuen Golfkurs.

Und wo golfen Sie?

Ob es nun eine gute Verkaufsstrategie von Access ist oder nicht, auf jeden Fall macht das Angebot der verschiedenen Golfkurse Links386 Pro auch über einen längeren Zeitraum noch interessant. In schöner Regelmäßigkeit kommen neue Golfkurse auf den Markt. Leider liegt im eigentlichen Programmpaket nur ein Kurs bei. Also wer sich für diese Simulation interessiert, kommt um einen Kauf weiterer Golfkurse nicht herum. Lobenswert ist in diesem Zusammenhang, daß durch ein kleines Zusatzprogramm auch ältere Golfkurse von Links für den High-End-Golfer konvertiert werden können. Sie haben zwar nicht das grafische Format wie die Original-Kurse von Links 386 Pro, aber eine Abwechslung sind sie auf jeden Fall. Mittlerweile gibt es schon zehn unterschiedliche Kurse, die wir im einzelnen vorstellen wollen:

Bountiful Municipal

Harbour Town

Dieser Kurs wurde unter der Mithilfe des bekannten Golfspielers Jack Nicklaus angelegt. 1969 war die offizielle Eröffnung. Die Anlage liegt im Süden von Kalifornien und ist durch ihren prachtvollen Baumbestand sehr bekannt geworden. Spielerisch bietet der Kurs durch unterschiedliche Bunker, viele Bäume und kleine Grüns 18 anspruchsvolle Löcher.
Hinweis: Wichtig bei Harbour Town ist ein guter Abschlag. Verzieht man den ersten Schlag, so bedarf es einiger Anstrengungen zwischen den Bunkern wieder auf den Fairway zu kommen. Hingegen sind die Grüns extrem eben und garantieren auch dem Links-Anfänger gute Ergebnisse.

Pinehurst

Barton Creek

Dieser, von einer gebirgigen Landschaft geprägte Kurs, liegt im Herzen von Texas. Der Name stammt von dem Fluß Barton Creek, der sich mit Wasserfällen durch das Golfareal windet. Große Höhenunterschiede, speziell bei den Grüns, machen den Kurs verhältnismäßig anspruchsvoll.
Hinweis: Die einzelnen Löcher sind leicht einzusehen und machen den Abschlag leicht plazierbar. Etwas Übung bedarf das Einlochen durch die unebenen Grüns.

Bay Hill

Dieser Golf Club liegt in Orlando, Florida. Wer nach einer Partie Golf noch Lust hat, kann sich anschließend im Disney World erholen. Der Kurs bietet nur wenig Interessantes und kann auch

Pinehurst

landschaftlich nur wenig Aufregendes verbuchen. Nur der absolute Fan komplettiert damit seine Sammlung.
Hinweis: Loch 6 wurde um einen See gebaut. Wer das Risiko liebt, kann es mit einem langen Schlag direkt bis zum gegenüberliegenden Ufer versuchen. Sonst bietet der Kurs nur wenig Schwierigkeiten.

Bountiful Municipal

In den Bergen von Utah liegt diese Golfanlage. Extreme Höhenunterschiede und sehr wellige Fairways machen das Spielen in Bountiful Municipal zu einer schwierigen Sache. Neben Mauna Key gehört dieser Kurs zu den schwersten Kursen in der Links-Reihe.
Hinweis: Schauen Sie sich intensiv den Plan dieses Golfkurses an, da Sie viele Löcher blind anspielen müssen. Sie sind beim Abschlag nicht einsehbar.

Dorado Beach

Hyatt Dorado Beach liegt in Puerto Rico und ist durch seine üppige Palmenlandschaft ein wirklich gelungener Kurs. Wasserhindernisse und sehr viele schwierige Stellen machen den Kurs zu einem der interessantesten Kurse für Links 386 Pro.
Hinweis: Nur der geübte Golfer wird mit einer guten Rundenzahl Dorado Beach bestehen. Wichtig ist die genaue Kenntnis der notwendigen Weiten einzelner Schläge, da Sie sonst schnell im feuchten Element enden.

Firestone

Dieser Golfkurs gehört zu den ältesten Golfanlagen in den USA. Er wurde 1928 gebaut und liegt im Staat Ohio.

Torrey Pines

Harbour Town

Mauna Kea

Der Kurs wird in der Fachwelt wegen seines Baumbestandes, der direkt am Fairway liegt, gefürchtet.
Hinweis: Ein präziser Abschlag und genau plazierte Schläge bewahren Sie vor dem Spielen aus dem Unterholz. Ein nicht ganz einfach zu spielender Golfkurs.

Soviel Platz brauchen Sie auf Ihrer Platte

Datei	Größe
HARBOUR_.CRH	= 2,117 MByte *
BARTON_C.CRH	= 2,158 MByte *
BARTON_C.CRH	= 1,302 MByte
BAY_HILL.CRH	= 962 Byte
BOUNTIFU.CRH	= 645 Byte
DORADO_B.CRH	= 825 Byte
FIRESTON.CRH	= 623 Byte
PINEHURS.CRH	= 959 Byte
TORREY_P.CRH	= 781 Byte
TROON_NO.CRH	= 1,479 MByte
MAUNA_KE.CRH	= 2,476 MByte *

* Hohe Auflösung

Pinehurst

Wie auch Harbour Town liegt Pinehurst im Süden von Kalifornien. Zu dieser riesigen Anlage gehören mehrere Kurse. Pinehurst liegt eingebettet in einem riesigen Waldgebiet im Süden des US-Bundesstaates. Große Bunker und schwierige Grüns machen Pinehurst zu einer echten Herausforderung.
Hinweis: Durch die sehr hohen Bäume ist der Kurs an vielen Stellen nicht einsehbar. Versuchen Sie sich, anhand der Karte, vor dem Abschlag zu orientieren. Bleiben Sie möglichst in der Mitte des Fairways, da sonst das Streifen der Baumkronen kaum vermeidbar ist.

Torrey Pines

Torrey Pines liegt im sonnigen Kalifornien und wird auf der einen Seite vom pazifischen Ozean und auf der anderen Seite von einem Gebirge eingegrenzt. Er gehört wohl zu den schönsten Golfkursen, die es in den USA gibt.
Hinweis: Sehr starke Höhenunterschiede und schwierige Grüns machen Torrey Pines zu einem anspruchsvollen Kurs. Er ist nur für den versierten Golfer geeignet.

Troon North

Dieser Kurs liegt im US-Bundesstaat Arizona. Er gehört zu den neueren Kursen in den USA und ist erst 1990 eröffnet worden. Ein breit angelegter Fairway wird von einer schroffen und kargen Wüstenlandschaft umsäumt. Kakteen und Büsche bestimmten das landschaftliche Bild, das Troon North zu den weniger attraktiven Kursen macht.
Hinweis: Ein recht einfach zu spielender Kurs. Interessant sind zum Teil recht große Höhenunterschiede innerhalb eines Fair-

ways. Einige Grüns sind etwas schwieriger zu bewältigen. Dennoch ist dieser Kurs vom geübten Golfer problemlos zu spielen.

Mauna Kea

Mauna Kea ist der erste Golfkurs, der den Super VGA-Modus mit 256 Farben voll unterstützt. Der auf Hawaii gelegene Kurs besticht durch seine landschaftlich eindrucksvolle Vielfalt. Aber auch spielerisch gehört Mauna Kea zu den schwierigsten Kursen, die Access bisher veröffentlicht hat.
Hinweis: In Mauna Kea treffen Sie auf die größten Höhenunterschiede und beim Einlochen wird nur der Profigolfer unter Par bleiben. Der Kurs eignet sich in erster Linie für erfahrene Links-Anwender.

Bountiful Municipal

Die richtige Systemkonfiguration

Wer Links 386 Pro in seiner ganz Pracht genießen will, muß schon über leistungsfähige Hardware verfügen. Ein 386SX mit 16 MHz Takt stellt dabei eindeutig das Minimum an Ausstattung dar. Auch für Platz auf der Festplatte muß gesorgt werden. Fünf MByte für das Programm und rund acht MByte Auslagerungsdateien sind unbedingt erforderlich. Verfügen Sie über unterschiedliche Golfkurse, so kommen je nach Kurs zwischen ein und 2,5 MByte noch hinzu. Eine VGA-Grafikkarte gehört ebenso zur Standardausstattung wie eine Maus. Wer nicht auf das realistische Abschlagsgeräusch, auf digitalisierte Sprache und auf das fröhliche Gezwitscher der Vögel verzichten möchte, wird um die Anschaffung einer Soundkarte nicht herumkommen.
Ein weiterer wesentlicher Aspekt ist der Umfang des Arbeitsspeichers. Dabei gibt es bei Links 386 Pro eine ganz einfache Regel: Je größer Ihr Arbeitsspeicher ist, desto schneller gestaltet sich der Landschaftsaufbau. Verfügen Sie über weniger als zwei MByte und ist Ihre Hardware nicht auf dem neuesten Stand, so sollten Sie sich auf Aufbauzeiten der Grafik einstellen, die im Minutenbereich liegen. Erst bei acht MByte Arbeitsspeicher und einem 486er PC kann von einem flüssigen Bildschirmaufbau gesprochen werden.

Torrey Pines

Im zweiten Teil von ´Golfen ohne Ende´ absolvieren wir eine kleine Golfschule und zeigen Ihnen, mit welchem Schläger Sie die richtige Weite erzielen. Wir stellen das Computer Sports Network vor und führen Sie in den Wettbewerbsmodus von Links 386 Pro ein. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen auf dem Golfplatz Ihrer Wahl.

Das kleine Golf-ABC

Abschlag: Beginn jeder einzelnen Spielbahn.
Albatros: Drei Schläge unter dem Lochstandard.
As: Mit dem Abschlag direkt einlochen.
Birdie: Ein Schlag weniger als der Lochstandard auf einem Platz.
Bogey: Ein Schlag mehr als der Lochstandard auf einem Platz.
Bunker: Ein mit Sand aufgefülltes Grubenhindernis.
Caddie: Der Helfer,der dem Spieler die Schlägertasche trägt.
Chip: Ein kurzer, niedriger Schlag auf das Grün.
Driving Range: Übungswiese, auf der sich die Profis warmmachen und der Anfänger die Grundschläge lernt.
Eagle: Zwei Schläger weniger als der Lochstandard.
Eisen: Schläger mit Stahlschlagfläche, bezeichnet von eins (flache, weite Flugbahn) bis neun (hohe, kurze Flugbahn).
Flight: Gruppe von Spielern, die gemeinsam auf die Runde gehen.
Fore: International üblicher Warnruf, mit dem Spieler vor einem mißratenen Schlag gewarnt werden.
Gimmie: Das Schenken des Schlages beim Einlochen. Ist jedoch bei normalen Turnieren nicht erlaubt.
Grün: Kurzgeschorene Rasenfläche rund um das Loch.
Handicap: Zahl der Schläge, die ein Amateur von seinem tatsächlichen Ergebnis abzieht, damit es seiner aktuellen Spielstärke entspricht. So wird zwischen unterschiedlich guten Spielern Chancengleichheit geschaffen.
Holz: Der Schläger für die weiten Abschläge, die früher auch noch aus Holz bestanden.
Loch: Das Ziel eines jeden Spielers: 10,8 cm im Durchmesser.
Par: Schlagzahl, die an den verschiedenen Löchern als Standard gilt. Die Summe aller Löcher ergibt den Platzstandard.
Pitch: Annäherungsschlag zum Grün mit einer hohen Flugbahn.
Putt: Schlag auf dem Grün in Richtung Loch.
Rough: Hohes ungeschorenes Gras entlang dem Fairway.

Simulation für Fortgeschrittene Teil 4

Im heutigen Teil gehen wir wieder in die Luft. Dieses Mal sitzen Sie im Cockpit eines Hubschraubers. Technisch und fliegerisch sehr anspruchsvoll und immer für spannende Augenblicke gut. Wir präsentieren Ihnen einige Besonderheiten eines Helikopters und schauen uns taktische Varianten beim Fliegen dieses faszinierenden Fluggerätes an.

■ Von Wilfred Lindo

Der Hubschrauber ist wohl eines der kompliziertesten Fluggeräte, die es gibt. Im Vergleich zum Jet sind die Eigenschaften eher unterdurchschnittlich. Er kann nicht so schnell und hoch fliegen, sieht bei weitem nicht so imposant aus und ist in der Realität extrem schwer zu steuern. Trotzdem geht von diesem Fluggerät eine Faszination aus, die mit einigen interessanten Möglichkeiten gepaart, den Hubschrauber aus der heutigen Flugwelt unentbehrlich gemacht hat. Glücklicherweise haben sich einige Softwarehäuser doch an dieses komplizierte Thema herangewagt. Dabei hat man einige Vereinfachungen bei der Steuerung vorgenommen, damit der Spielspaß nicht auf Kosten der technischen Komplexität geht. Selbst das bloße Abheben ist in der Wirklichkeit eine schwierige Angelegenheit. Ganz zu schweigen vom Manövrieren in schwierigem Gelände oder vom Abtauchen in Bodennähe. Trotz einiger nicht ganz realistischer Flugeigenschaften, ist bei den meisten Simulationen der Reiz des Besonderen beim Fliegen nicht verloren gegangen. Interessant wird der Helikopter in erster Linie durch das senkrechte Starten und Landen in jedem Gelände und die geradezu extremen Tiefflugeigenschaften. Hier spielt der Hubschrauber seine ganze Wirkung aus. Ob in der Realität oder in einer Simulation, das Bewegen in Tälern und Schluchten mit extrem niedriger Höhe macht das Fliegen eines Hubschraubers zu einer wahren Herausforderung.

Und er fliegt doch

Aber auch von der technischen Seite ist der Helikopter etwas ganz Besonderes. Der notwendige Auftrieb, den bei einem normalen Flugzeug die Tragflächen erzeugen, wird hier durch die senkrecht zur Heli-

kopterachse stehenden Rotoren erzeugt. Der eigentliche Antrieb reicht vom normalen Kolbenmotor bis zum modernsten Raketenantrieb. Alle Varianten haben eines gemeinsam. Sie können in alle denkbaren Richtungen fliegen und in der Luft direkt auf einer Stelle verharren. Richtungsänderungen des Helikopters geschehen ausschließlich durch Veränderungen am Heckrotor und durch Veränderungen des Anstellwinkels der Rotoren. Um beispielsweise vom Schwebeflug in den Horizontalflug zu gelangen, wird der Hubschrauber einfach durch das Verstellen der Rotorblätter nach vorn geneigt und schon beginnt er Geschwindigkeit aufzunehmen. Ein Zurückziehen bringt die Nase des Helikopters nach oben und er wird langsamer. Eine Bewegung des Joysticks nach links oder rechts versetzt ihn in eine Wendebewegung. Alle Bewegungen werden somit durch die Rotorverstellung erreicht.

Taktische Manöver

Im Unterschied zu einem Jet, sollten Sie beim Fliegen eines Helikopters immer die Bodendeckung ausnutzen. Bewegen Sie sich im offenen Gelände, dann sind Sie durch Ihre niedrige Geschwindigkeit ein ideales Ziel für jeden Gegner. Dadurch ist es auch sehr schwer, sich durch Flucht einer Auseinandersetzung zu entziehen. Sie sind gezwungen in Bodennähe zu entkommen oder sich dem Kampf zu stellen. Somit ist der Hubschrauber in der Auseinandersetzung mit einem Überschallflugzeug ein eher passives Fluggerät, das aus sicherer Deckung heraus operiert. Vergleichen Sie die Flugleistungen zwischen Jet und Hubschrauber, dann ergibt sich dieses Verhältnis von selbst. Daraus ergibt sich eine einfache Regel. Wenn Sie in Bodennähe mit Ihrem Hubschrauber nicht entdeckt werden, bietet das den besten Schutz. Trotzdem gibt es einige taktische Ansätze, die Ihnen in einer gefährlichen Situation weiterhelfen. Daher an dieser Stelle strategische Spielzüge, die Sie sowohl bei einem Aufeinandertreffen mit einem Jet als auch bei einem Kampf mit einem feindlichen Hubschrauber nutzen können. Zum Teil können Sie auch die Flugübungen, die wir bereits im letzten Teil unseres Kurses kennengelernt haben, hier in Ihrer Hubschrauber-Simulation einsetzen. Auf jeden Fall erweitern diese taktischen Überlegungen den Spielspaß um ein Vielfaches.

Jet gegen Hubschrauber I

Kommt es doch einmal vor, daß Sie ohne Deckung auf einen Jet treffen, dann sollten Sie bei Sichtkontakt in eine sofortige Wende übergehen. Durch die hohe Geschwindigkeit des Jets schießt er an Ihnen vorbei. Nun haben Sie den Vorteil auf Ihrer Seite. Sie befinden sich für wenige Augenblicke direkt hinter dem Flugzeug. Nun

Der russische Hind Gunship Helicopter – sehr langsam, aber wegen seiner Bewaffnung gefürchtet.

nutzen Sie die Chance, aus einer guten Schußposition einen gezielten Schuß abzugeben. Der Jet wird versuchen auszubrechen und sich der Situation zu entziehen. Für das Erste ist die drohende Gefahr abgewandt.

Jet gegen Hubschrauber II

Auch in der zweiten Situation treffen Jet und Hubschrauber frontal aufeinander und Sie leiten augenblicklich in Ihrem Helikopter eine abrupte Wendung ein. In dem Augenblick als er Sie passiert, zieht der Flieger seine Maschine nach oben. Sofort gehen Sie ebenfalls in einen Steigflug über. Schon befinden Sie sich auch hier hinter dem Widersacher und können mit einer Rakete dem Treiben ein Ende setzen.

Side Flare Quick Stop

Diese Übung findet ausschließlich im Gefecht zwischen zwei Hubschraubern seine Anwendung. Hat sich also ein feindlicher Helikopter an Ihre Fersen geheftet, beginnen Sie mit einem sofortigen Steigmanöver. Dadurch verlieren Sie zunehmend an Geschwindigkeit. Parallel dazu leiten Sie einen Kurvenflug ein. Dadurch wird es dem Gegner erschwert, Sie durch die reduzierte Geschwindigkeit zu treffen. Da Ihr Feind diesen Steigflug in diesem Maße nicht sofort ebenfalls vollführt, wird er Sie durch die höhere Geschwindigkeit überholen und schon haben Sie den Spieß umgedreht. Sie haben die Oberhand gewonnen.

High-G Yo-Yo

Diese Flugfigur kennen Sie bereits aus der Flugschule bei modernen Überschallfliegern. Diese Übung dient in erster Linie dazu, eine bereits vorteilhafte Position gegenüber dem Gegner beizubehalten. Sobald der Verteidiger merkt, daß er von Ihnen attackiert wird, geht er in eine enge Kurve. Nun laufen Sie Gefahr, den Gegner ungewollt zu passieren. Um diese Situation zu bereinigen, ziehen Sie Ihr Fluggerät nach oben und reduzieren damit Ihre Geschwindigkeit. Sie gehen ebenfalls in eine Wende. Nach wenigen Augenblicken haben Sie Ihren Widersacher wieder im Visier. Nun gehen Sie in einen Sturzflug über und zwingen den Gegner nach unten zu ziehen. Ein vorzeitiges Ende bahnt sich für Ihren Widersacher an. Versuchen Sie alle vorgestellten Übungen mit Ihrem Simulationsprogramm. Auch die Lektionen aus der letzten Folge von 'Simulation für Fortgeschrittene' sollten Sie probieren. Sie werden sehen, schnell gewinnen Sie jeden Luftkampf und müssen nicht ständig neu beginnen.

Mit dem Side Flare Quick Stop ist es einem geschickten Piloten möglich, sich an das Heck eines unliebsamen Verfolgers zu heften.

Fliegen wie die Profis

Um wirklich alle Möglichkeiten eines Hubschraubers auszunutzen, sollten Sie unbedingt die Anschaffung eines zweiten Joysticks erwägen. Mit dem ersten steuern Sie die Steig- und Senkbewegung des Hubschraubers. Sie simulieren also Bewegungen des Hauptrotors. Mit dem zweiten Joystick steuern Sie den Heckrotor. So können Sie problemlos durch die engsten Schluchten steuern oder in Sekundenschnelle durch Bewegung beider Joysticks eine Wendung um 180 Grad ausführen. Wer mit dem Comanche von NovaLogic schon mit zwei Joysticks geflogen ist, wird dies sicherlich bestätigen.

Tricks und Tips in der Luft

Extrem gute Tiefflugeigenschaften und eine phänomenale Wendigkeit sollten Sie unbedingt ausnutzen. Wenn dann noch einige taktische Spielereien hinzukommen, dann sind Sie für Ihre Hubschrauber-Simulation gerüstet. Trotzdem gibt es einige Ratschläge, die Sie in Ihrer Simulationen nie vergessen sollten:

In die Flucht geschlagen

Wenn Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen doch einmal in einen Hinterhalt geraten, so fliehen Sie nicht blind vor dem Feind. Da ein Hubschrauber nach hinten keinerlei Abwehrmöglichkeiten besitzt, sind Sie bei einer unüberlegten Flucht ein ideales Ziel für Ihren Feind. Versuchen Sie auch bei einer ausweglosen Situation in Schußposition zu kommen.

Drehen Sie sich in Richtung Ihres Widersachers und fliegen Sie mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel zu. Damit nehmen Sie dem Feind die Zeit zum genauen Plazieren seiner Waffen und Sie haben die Chance, Ihn ebenfalls zu treffen.

Deckung ist alles

Eine ideale Taktik beim Angriff auf unbewegliche Ziele ist das Operieren aus einer Deckung heraus. Sie pirschen sich vorsichtig und unter Ausnutzung des Terrains an den Gegner heran. Aus sicherer Entfernung tauchen Sie dann für wenige Augenblicke auf, plazieren einen gezielten Schuß und verschwinden wieder in Ihrer Deckung. Dieses Spiel wiederholen Sie so oft bis der Gegner kampfunfähig oder Ihr Versteck nicht mehr sicher genug ist. Der Widersacher hat bei dieser Taktik kaum eine Chance Sie auszumachen oder ernsthaft zu gefährden (siehe Grafik).

Raketen voraus

Bei einer Auseinandersetzung mit feindlichen Hubschraubern kommt es vor, daß mit Raketen auf Sie geschossen wird. Neben dem Einsatz von Störsystemen, die wir auch von den Jetsimulationen her kennen, bietet ein Hubschrauber eine weitere Abwehrtaktik. Sie fliegen mit Ihrem Helikopter einfach in Bodennähe. Fliegen entlang von Flußtälern und Gebirgsketten. Durch Ihre Bewegung können die heranfliegenden Raketen Ihr Ziel nicht verfolgen und explodieren ohne Wirkung. Diese Taktik sollte allerdings nur im äußersten Notfall benutzt werden, da ein gewisses Risiko schon besteht und es nicht garantiert ist, daß Sie auch wieder heil aus der Situation kommen. Diese Taktik funktioniert auch nicht bei wärmesuchenden Flugkörpern.

Das Gelände als Tarnung

Den größten Schutz gewährt beim Überlandflug das Fliegen in niedrigster Höhe. Dies geht natürlich auf Kosten der Geschwindigkeit. Die eigentliche Kunst besteht darin, sich im Gelände zu verbergen und jede Art von Deckung zu nutzen. Hinter Hügeln und Bergen kann sich der Hubschrauber verbergen. Gebäude und Bäume bieten ein ideales Versteck. Hier können Sie zeigen, wie gut Sie mit Ihrer Simulation schon umgehen können. Bei hoher Geschwindigkeit haben Sie alle Hände voll zu tun, um allen Hindernissen auszuweichen und trotzdem nicht die Deckung zu verlassen.

Nutzen Sie Ihren Wingman

Einige Simulationen bieten Ihnen die Chance, Einsätze zu zweit zu fliegen. In der Realität wird das paarweise Fliegen oft genutzt, da ein Hubschrauber nach hinten eine sehr eingeschränkte Sicht hat, operieren die beiden Helikopter in unterschiedlichen Höhen und verschaffen sich so genügend Überblick über das Gebiet. Aber auch im direkten Kampf kann eine paarweise Vorgehensweise eine lebenswichtige Taktik sein. Wenn Sie gegen ein feindliches Ziel vorrücken, kann Ihr Wingman Ihnen den Rücken gegenüber dem Feind freihalten. Also nutzen Sie Ihren Wingman als Angriffsspitze oder als Deckung.

In der nächsten Ausgabe begeben wir uns in ein anderes Medium. Wir tauchen hinab in die Tiefen des Meeres. Auf den Spuren von Kapitän Nemo fluten wir die Tanks und folgen den U-Booten in den Ozean der Simulationen. Neben den taktischen Manövern gehören auch Tips und Tricks und ein wenig Technik dazu. Bis dahin wünschen wir Ihnen Hals- und Beinbruch mit Ihrem Hubschrauber.

Simulation	Hersteller
Comanche	NovaLogic
Gunship 2000	MicroProse
3D Helicopter	Sierra
LHX Attack Chopper	Electronic Arts
Thunderhawk	Core Design Limited

Sound Galaxy NX Pro 16

Das Streben nach Perfektion

Was wäre ein Spiel ohne Musik, den fetzigen Sound, der jede Spielsequenz begleitet. Sicher, es gab Zeiten, da begnügte sich der Enthusiast mit quäkenden Tönen aus dem systemeigenen Lautsprecher, freute sich, wenn sich Intonationen als verständliche Wortgebilde entpuppten. Im Zeitalter von Compact Disk und CD-Rom-Laufwerken, miniaturisierten Hifi-Verstärkern und Virtual Reality gehört der CD-Sound zum guten Ton.

Für die Zukunft gerüstet: Auf der Sound Galaxy NX ist eine Anschlußmöglichkeit für verschiedene CD-ROM-Typen vorgesehen.

Leider ist der "normale" Computer nicht in der Lage, hochwertigen Sound zu produzieren. Abhilfe schaffen hier Soundkarten, von denen eine breite Palette zur Auswahl steht. Dominierten lange Zeit die SoundBlaster-Karten, so macht jetzt ein Emporkömmling allen Sound-Systemen den Rang streitig: Sound Galaxy NX Pro 16.

Fünffach kompatibel

Die Voraussetzungen für den Angriff auf die Bastion der bisher führenden Karten sind denkbar gut. Als bislang einzige Soundkarte unterstützt die Sound Galaxy NX Pro 16 alle fünf wichtigen Musikstandards: AdLib, SoundBlaster Pro, Covox Speech Thing, Disney Sound und Microsoft Windows Sound System. Damit bringt jedes Spiel seinen Sound voll zur Geltung. Sicherlich gibt es noch andere Standards. In der Regel stellt dies jedoch kein Problem dar, da derartige Anwendungen ihrerseits einen der fünf genannten unterstützen. Der Lieferumfang der Sound Galaxy ist beachtlich. Neben umfangreicher Dokumentation gehört ein Mikrophon, ein Lautsprecherpaar, Kopfhörer sowie mehrere Verbindungskabel zum Anschluß an Stereoanlagen oder CD-ROM zum Standardlieferumfang. Selbst an ein längeres Verbindungskabel des PC-internen Lautsprechers mit der NX Pro 16 hat man gedacht. Und auch die Software kann sich sehen lassen.

Umfassend ausgestattet

"HSC Interactive" ist ein vollständiges Multimedia-Autorensystem. Das Programm integriert Bilder, Grafiken und Animationen. Live-Video-Einspielungen, die mit Musik und Stimmen von externen Geräten hinterlegt werden können, lassen sich schnell und einfach in bestehende Anwendungen einbinden. "Monolog für Windows" liest Texte, Daten und Informationen aus Textverarbeitungen, um diese in Tabellenkalkulationen und Datenbanken zu importieren oder als Electronic Mail an andere Stationen in einem Netz zu senden.

"Windat OLE" öffnet dem Hifi-Freak Tür und Tor. Es ist ein einfach zu bedienendes Kontrollteil für Tape-Decks. Sämtliche Funktionen sind grafisch dargestellt. Wer sich vom Start weg mit dem

SOUND GALAXY

Schneiden von Musik beschäftigen will - hier ist das Werkzeug. Gleich welches Eingangssignal über die Sound Galaxy NX Pro 16 in den Computer eingespielt wird, ob Mikrophon, CD, Tape Deck oder Spiele-Sounds; Windat OLE erlaubt das Schneiden, Aufzeichnen, Wiedergeben und Mixen beliebiger Stereo-Soundfiles. Selbstverständlich läßt sich jede neue Musiksequenz als Datei speichern und beliebig neu verwenden. Ähnliches leistet "Voyetra Audio Station". Es ist ein einfaches aber wirkungsvolles Kontrollpult, um angeschlossene CD-Spieler, Wave- und Midi-Files zu bearbeiten. Ergänzend hierzu steuert der "CD-Player" alle Funktionen angeschlossener CD-Spieler oder CD-ROM-Laufwerke. Um gleich "loslegen" zu können, bietet die Sound-Tracks-Collection ein umfangreiches Repertoire an Melodien zum Anhören, Schneiden, Üben und Mixen. Treiber für Windows 3.1 sind selbstverständlich und die umfangreichen Utilities runden das mitgelieferte Softwarepaket ab. Hier findet der Benutzer Diagnose- und Testprogramme, Lautstärkecontroller, unterschiedliche Treiber sowie ein softwaremäßiges Setup-Programm für die Sound Galaxy NX Pro 16.

Einige Handgriffe

Zum Einbau in den Computer ist ein voller 16-Bit Steckplatz notwendig. Die werksseitig eingestellte Hardwarekonfiguration ist auf den Einsatz in gängigen Computersystemen abgestimmt. Sollten später Konfigurationen notwendig sein, erfolgen diese weitgehend per Software. Die am häufigsten vorkommenden

Balance, Lautstärke, Höhen und Bässe - Im Windowsfenster ist die optimale Abstimmung kein Problem mehr.

Modifikationen wie IRQ-Nummer oder Einsprungadresse ändert man einfach durch Umstellen der Parameter im Konfigurationsprogramm. Dies kann auch bei laufendem Betrieb des Computers erfolgen. Lediglich Anpassungen von CD-ROM-Laufwerken oder anderer externer Geräte müssen nach wie vor per Jumper vorgenommen werden. Normalerweise sind hier aber nie Änderungen nötig, wenn die Konfiguration einmal steht. Der Einbau der Soundkarte erfordert wenige Handgriffe und ist innerhalb kürzester Zeit geschehen. Gleiches gilt für die Windows-Software. Als echte 16-Bit Stereo-Soundkarte mit Samplingraten von 4KHz bis 44,1KHz sind die Erwartungen an den Sound entsprechend hoch. Bereits nach dem ersten Probelauf mit einem der beigelegten gesampelten Sounds straft die NX Pro 16 alle Zweifler Lügen: Aus dem Computer dröhnt einem Stereo-Sound in CD-Qualität um die Ohren.

Klar und deutlich

Die Soundkarte verfügt über vier Ein- und Ausgänge. Gleichzeitig lassen sich Joystick, Mikrophon, Tape-Decks sowie die Stereoanlage an die Karte anschließen. Der Game-Port kann zusätzlich als Midi-Anschluß zum Einsatz kommen. Auch hier überrascht die Sound Galaxy. Anstelle erwartetem Grundpegelrauschen und schwach dimensionierter Vorverstärkerstufen kommen eintreffende und abgehende Signale klar und deutlich über die Schnittstellen. Die Lautstärke der einzelnen Signalquellen läßt sich hard- und softwaremäßig justieren. Auf der Rückseite der Soundkarte befindet sich ein Regler, der die Grundlautstärke der Karte festlegt. Anschließend kann der Anwender die Lautstärke jeder Quelle über ein Pop-Up-Menü in 16 Schritten einstellen. Sicherlich wäre hier eine stufenlose Lautstärkeregelung schöner, doch das simulierte Rasterpoti läßt sich gut bedienen. Angenehm ist es, daß die Entwickler daran gedacht haben, den linken und rechten Kanal (Stereo-Balance) separat beeinflussen zu können. Wer Audio-Signale miteinander mischen möchte, wird sich über die im Bereich von +15 dB bis - 15 dB einstellbaren Tiefen und Höhen freuen.

Standardmäßig lassen sich Mitsumi und Panasonic AT-Bus CD-ROM-Laufwerke an die Sound Galaxy NX Pro 16 anschließen. Mit entspechendem SG-Adapter ist jedoch auch der Anschluß eines Sony AT-Bus CD-ROM-Laufwerkes problemlos möglich. Gerade im Bereich der CD-ROM-Laufwerke ist die Sound-Karte für die Zukunft gewappnet. Optional ist eine vollständige SCSI-Schnittstelle erhältlich, die auf einem freien Steckplatz adaptiert wird. Derart ausgerüstet, bietet die Sound Galaxy NX Pro 16 ein komplettes SCSI-Interface, an das sich jedes SCSI-CD-ROM-Laufwerk anschließen läßt.

Mehr als nur eine Empfehlung

Im Spieleeinsatz überzeugt die Soundkarte nicht nur mit hervorragender Tonwiedergabe, sondern vor allem durch die tatsächlich vorhandene Kompatibilität. Bei keinem Spiel war eine Umkonfiguration notwendig. Die verschiedenen Sound-Standards sind derart gut implementiert, daß wir keine unangenehmen Überraschungen erlebten. Die Sound Galaxy NX Pro 16 ist mehr als nur eine Empfehlung. Derzeit läßt die Karte ihre Konkurrenten weit hinter sich. Einziger Wermutstropfen ob dieser ausgezeichneten Vorstellung ist der Preis, der bei zirka DM 500,- liegen soll. Derzeit sind die Dokumentationen noch in englischer Sprache beigefügt. Bis zum Sommer sollen jedoch die deutschen Übersetzungen verfügbar sein. Angesichts des umfangreichen, im Sound-Paket enthaltenen Zubehörs und der ausgezeichneten Leistungsfähigkeit kann man nur eines sagen - Spaß von Anfang an.

Bernhard Reimann ■

Return of the Phantom

Game of the Night

Nach dem Erfolg, den Microprose mit seinem Adventure-Auftakt Rex Nebular feiern konnte, liefern die Unterhaltungsprofis jetzt den nächsten Adventure-Titel, der sich zum Verkaufsschlager entwickeln könnte.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine Demo-Version des neuesten Microprose-Projektes. Das Grafik-Adventure Return of the Phantom wird die Herzen aller Musical-Freunde höherschlagen lassen, da die Hintergrundstory an Andrew Lloyd Webbers "Phantom der Oper" anknüpft. Am Abend der Premiere des legendären Welterfolgs 'Don Juan' geschieht ein mysteriöses Verbrechen. Seltsame Paralleien zu den Geschehnissen von 1881 sind unverkennbar. Trotzdem glaubt niemand so recht an einen Zusammenhang. Wurden die Gebeine des Phantoms doch schon vor über 100 Jahren in der Kanalisation unter der Pariser Oper gefunden. Vom besorgten Opern-Direktor beauftragt, übernehmen Sie die Rolle des Rouls, um die geheimnisvollen Umstände der Greueltat aufzuklären.

Das Rex Nebular-Spielsystem

Mit dem Rex Nebular-Spielsystem und ansprechenden Grafiken, entführt uns Microprose hinter die Kulissen des berühmten Opernhauses. Der Augenschmaus stellt aber auch etwas gehobene Systemansprüche: unter zwei MB Arbeitsspeicher macht das Phantom nämlich keinen Mucks. Darüber hinaus verwöhnt Sie das Programm unter Verwendung einer geeigneten Soundkarte mit stimmungsvoller Hintergrundmusik und digitalisierter Sprache. Die Verkaufsversion ist für den Sommer angekündigt. Nach der vielversprechenden Demoversion stellt Return of the Phantom durchaus ein Highlight im sonst so flauen Sommerloch dar. Warten wir also gespannt auf das endgültige Spiel, das uns sicherlich, aufgrund seiner hervorragenden Programmiertechnik und seinem Opernflair, für längere Zeit an den Rechner fesseln wird.

Thomas Brenner ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller ca. DM 140.-

HERSTELLER Microprose

MUSTER von Hersteller

Die Story des neuen Microprose Adventures verspricht eine tolle Atmosphäre.

Fields of Glory

Napoleonisch

Zwischen 1800 und 1815 stießen farbenprächtige Armeen unter der Führung genialer Heerführer wie Blücher, Wellington und Napoleon aufeinander. "Fields of Glory" von Microprose spielt in dieser guten alten Zeit, als noch Strategie und Taktik statt überlegener Technik die Entscheidung herbeiführten.

Microprose hat sich viel Mühe gegeben, "Fields of Glory" zu einer authentischen Simulation zu machen. Wichtigste Grundlage dafür ist eine hervorragende grafische Aufbereitung, die es möglich macht, nicht nur Symbole auf dem Schlachtfeld zu kommandieren, sondern sich an kleinen, gut animierten Figuren zu erfreuen. Da bekommt man als kommandierender General doch ein ganz anderes Verhältnis zu seinen Untergebenen. Auch die historische Genauigkeit ist, wie von Microprose nicht anders zu erwarten, sehr groß. So finden natürlich alle Schlachten in Originalgelände und Aufstellung statt, und die kommandierenden Offiziere sind genauestens beschrieben. Das Handbuch wird vermutlich als Geschichtsbuch zu verwenden sein.

Gute Spielbarkeit

Ein grundlegendes Problem derartiger Schlachtensimulationen ist die Unzahl von Einheiten, die der Spieler steuern muß. Allerdings tritt dieses Problem auch bei realen Armeen auf, und dort wurde vor Urzeiten die Lösung für dieses Problem gefunden, die auch "Fields of Glory" verwendet: hierarchische Strukturen. Das bedeutet konkret, daß Sie nicht jedem einzelnen Regiment, z. B. dem Vierten Korps, Marschbefehl geben, sondern nur dem Kommandeur das Ziel angeben, der dann seine Leute selbständig dort hin bringt. Natürlich kann jederzeit jede einzelne Einheit extra Befehle erhalten, aber eben nur, wenn es nötig ist. Unterstützt wird dieses System durch drei Vergrößerungsstufen, wobei auf der kleinsten nur die Divisionsfahnen, auf der größten einzelne Soldaten zu erkennen sind. Sehr schön ist, daß es weder eine Zugfolge noch eine Einteilung des Schlachtfeldes in Felder gibt. Beides trägt zum flüssigen Ablauf des Spiels bei.

Gelungene Umsetzung

Die Kampfkraft der Einheiten entspricht den historischen Vorbildern, vor allem die Rolle der Artillerie ist sehr wichtig, aber das weiß ja jeder "History-line"-Spieler. Das führt zu dem schönen Effekt, daß Napoleons Originalstrategien auch im Spiel gut funktionieren, welch Wunder, er war ja ursprünglich Artillerieoffizier. Auch Truppengeschwindigkeit und Wetterlage sind wichtige Faktoren, die dazu beitragen, daß "Fields of Glory" eine sehr realistische und doch gut spielbare Simulation der Schlachten des beginnenden 19. Jahrhunderts ist. Und so wird es bald soweit sein, daß Goethes Worte anläßlich der Kanonade von Valmy auch auf uns zutreffen werden: "Und ihr könnt sagen, ihr seid dabeigewesen."

Peter Freunscht ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 140.-
HERSTELLER Microprose
MUSTER von Hersteller

Wallstreet Manager

Im Meer der Geldhaie

Dieses von der Börse inspirierte Programm wurde mit tatkräftiger Unterstützung eines Wallstreet-Börsenmaklers geschrieben, was man vom ersten Moment an auch merkt.

Es scheint, als wurde in dem ausgeklügelten Point-and-Click-Programm, für das man wahrscheinlich Jahre braucht, um es zu beherrschen, nicht ein einziger Aspekt übersehen. Wie im wirklichen Leben auch, haben Sie Ihr Schicksal selbst in der Hand, wenn Sie Ihre "Transaktionen" mit Geld, Wertpapieren, Effekten und Aktien tätigen. Die weltweiten Marktschwankungen, die aktuellen Zinssätze sowie die Habgier und das Glück anderer Broker bleiben allerdings auch hier unberechenbar. Geschick, Manipulation und ein paar schmutzige Tricks sind nötig, um das eigene Imperium aufzubauen.

Lern- oder Strategiespiel?

Als Spieler können Sie während der großen Depression von 1929 oder in der heutigen Börsenwelt agieren. Auf Bildschirmen sehen Sie die aktuellen Börsenwerte sowie die Schwankungen des US-Dollars, und über ein eigenes Computerterminal lassen sich weitere Informationen zum Markt abrufen. Zu Beginn ist Wallstreet Manager weniger ein reines Strategiespiel als vielmehr ein Lernspiel. Zwar hängt alles von Ihren Entscheidungen ab, und in den ersten Monaten werden Sie eine Vielzahl von Fehlern begehen, aber dank der On-Line-Hilfe und einer Auswahl an Experten, die Sie einstellen und manchmal auch wieder entlassen, steht Ihre Karriere auf einer recht soliden Grundlage.

Marktschwankungen bleiben für jeden Makler unberechenbar. Zahlreiche Diagramme erleichtern aber die Übersicht.

Daheim auf den Spotmärkten

Sie haben die Möglichkeit, Personal einzustellen: Sekretärinnen halten den Bürobetrieb am Laufen. Je größer Ihre Sachkenntnis wird, um so mehr Sektretärinnen müssen Sie engagieren - wenn Sie einen eigenen Buchhalter und Rechtsanwalt haben, wollen die natürlich auch Geld sehen. Das Führen der Bücher, um die Angestellten bezahlen zu können, und das gleichzeitige Streben nach Profit an der Börse ist zu Beginn recht trickreich. Aus diesem Grund können Sie zu Spielbeginn die einfache Entscheidung treffen, ob Sie gleich von Anfang an so viele Experten engagieren wollen wie möglich oder Ihr Geschäft in kleinen Schritten aufbauen möchten. Nachdem Sie die erste Sekretärin und einen Bürboten für die lästigen Aufgaben eingestellt haben, können Sie die ersten Schritte in der Welt der Börse wagen. Mit Hilfe Ihres Terminals bewerten Sie die Preise der wichtigsten Waren: Gold, Öl, Wertpapiere, Chips - zu jeder Ware stehen Statistiken zur Verfügung, die Sie sowohl in grafischer als auch in nummerischer Form über den aktuellen Stand der Ware informieren.

Facettenreiches Strategiespiel

Wallstreet Manager beinhaltet noch so viele Facetten, die hier nicht erwähnt wurden, da man ein ganzes Buch damit füllen könnte. Das Spiel erweist sich als intuitiv und wohl durchdacht. Bewährte Strategen, aber auch Spieler, die bisher noch kein Interesse an diesem Genre hatten, werden ihre Freude an Wallstreet Manager haben.

Paul Rigby ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller noch unbekannt

HERSTELLER Interplay

MUSTER von Hersteller

Betrayal at Krondor

Hoffnungsvoll

Raymond E. Feist wurde nach Erscheinen seiner "Riftwar Saga" als der neue Tolkien gepriesen. Der daraus bekannte Planet "Midkemia" liefert auch den Hintergrund zu diesem vielversprechendem Rollenspiel, aber wie man von "Lord of the Rings" weiß, scheitern Umsetzungen hervorragender Fantasy-Literatur des öfteren an der Übermacht ihrer Vorbilder.

Betroyal at Krondor ist ein völlig eigenständiges Abenteuer, dessen Inhalt wahrscheinlich nie in einer anderen Form veröffentlicht wird. Die Zeit nach dem Krieg mit den Tsurani war relativ friedlich im "Kingdom of the Isles", bis die Moredhel (Dunkel Elfen) versuchten ihren alten Herrschern, den Valheru (Dragon Lords), wieder ihren angestammten Platz zu verschaffen. Doch die Schlacht um Sethanon wurde von ihnen verloren, Menschen, Elfen und Zwerge konnten erleichtert aufatmen. Locklear war damals noch Squire am Hof von Krondor, mittlerweile gehört er aber schon zu den engsten Vertrauten des Prinzen Arutha und gehört damit zu den Houptfiguren. Feist-Fans wissen, daß er in "Prince of the Blood", heimtückisch gemeuchelt wird, einem Abenteuer, das erst knapp 20 Jahre später spielt. Diese noch unbekannte und rätselhafte Kampagne für den PC liegt also zumindest chronologisch gesehen dazwischen. Midkemia bietet optimale Voraussetzungen für jedes Rollenspiel: Unterschiedlichste Kulturen (europäisches Mittelalter vermischt mit orientalischem aus dem südlichen Reich "Great Kesh" und fernöstliche Elemente durch die Tsuroni) treffen auf relativ engem Raum aufeinander, dazu kommen alle erdenklichen Fantasy-Wesen sowie verschiedene Unterarten der Magie (es wird unterschieden in klerikaler Magie, höherer und niederer Zauberei). Außerdem bleiben endlose andere Möglichkeiten offen, das gesamte Universum kann über "Rifts" (eine Art Teleporter) überbrückt werden, Reisen durch den Weltraum stellen zumindest auf dem Rücken eines größeren Drachen kein unüberwindbores Hindernis dar.

Digitalisierte Fantasien

Programmtechnisch gesehen wurde nicht nur im Bereich der Grafik hervorragendes geleistet. Digitalisierte Charakter bewegen sich nicht nur in Zwischensequenzen, sondern auch fließend im Kompfmodus, der rein strategisch gesehen etwas Ultima V ähnelt. Die sehr detaillierte Heldenbeschreibung überzeugt jedoch bald, daß die hierfür verwendeten Regeln weit aus komplexer sind. Zahlreiche Fertigkeiten spielen in ziemlich jeder Lebenslage eine nicht zu unterschätzende Rolle. Wanderungen in Midkemia werden je nach Wahl entweder aus der 3D-Ansicht gezeigt oder ober man schaltet in die Automapping-Funktion, in der man sich etwas schneller fortbewegen kann. Um die Spielbarkeit noch weiter zu erhöhen, kann man einen Weg onklicken, dem dann ohne weiteren Befehl gefolgt wird. Die Karte läßt sich schließlich noch zoomen, dreht sich bei Richtungsänderungen um den Spieler und scrollt ständig mit, so daß man immer nach "oben" läuft. Über den Kompaß ist die Steuerung das reinste Kinderspiel. In den Städten wurde auf diese feine Ausarbeitung verzichtet, über einfaches Anwählen mit der Maus besucht man die verschiedenen Händler und sonstige Lokalitäten.
Noch diesem kleinen Vorgeschmock bleibt nur die hoffentlich nicht so longe Wartezeit.

Alexander Geltenpoth ■

PREVIEW
PREIS lt. Hersteller ca. DM 130.-
HERSTELLER Sierra
MUSTER von Hersteller

Pirates! Gold

Land in Sicht

Freibeuter, ahoi! Fünf Jahre nach der Veröffentlichung von Pirates! wurde dieses Kultspiel den Fähigkeiten der modernen PCs angepaßt und sticht nun unter der Bezeichnung Pirates! Gold erneut in See.

Diese süchtig machende Mischung aus Strategie, Action und Wirtschaftssimulation entführt den angehenden Seeräuber in die Zeit zwischen 1560 und 1680, als auf den Weltmeeren keine Insel vor diesen blutrünstigen und goldgierigen Banditen mehr sicher war. Pirates! führte monatelang die Bestsellerlisten an, weil es sehr einfach zu erlernen, angenehm zu bedienen und äußerst komplex war. Stets gab es etwas Neues zu entdecken, so daß der Spielspaß so schnell kein Ende nahm. Sowohl auf den klassischen Heimcomputern als auch auf DOS-Rechnern mit CGA- bzw. EGA-Grafikkarte wurden nächtelange Duelle ausgetragen. Inzwischen haben hochauflösende VGA-Grafik, Soundkarten und Maus in die PC-Welt Einzug gehalten, eine Verjüngungskur schien also dringend angebracht. Diese drei Bereiche sind gleichzeitig die auffälligsten Unterschiede gegenüber der Ur-Version, da sich vom Spielprinzip her nicht sehr viel geändert hat.

Leinen los!

Es geht darum, als Pirat in der karibischen See Karriere zu machen. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können Städte überfallen, Handelsschiffe entern, sich mit den Gouverneuren der Küstenstädte arrangieren oder sich auf Schatzsuche begeben. Zunächst müssen Sie Ihr Heimatland auswählen sowie die

Der Klassiker im neuen Gewand.

Epoche, in der Sie Ihr Unwesen treiben wollen. Weiterhin haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Fähigkeiten wie Fechten, Navigation oder medizinische Kenntnisse. Wer auf den Spuren Klaus Störtebekers wandeln möchte, sollte sich möglichst im Umgang mit Säbel und Degen auskennen oder besonders gut mit Kanonen umgehen können. In den Metropolen der Südsee können Sie sich in Tavernen nach interessanten Neuigkeiten umhören, Mannschaften anheuern oder die Beute an Ihre Besatzung verteilen, bevor diese mit einer Meuterei drohen. Handel mit den ortsansässigen Geschäftsleuten ist ebenso möglich - im Laufe der Zeit kann sich so ein schönes Vermögen anhäufen.

Spektakuläre Grafiken

Besonderer Wert wurde seitens der Programmierer auf die hochauflösenden Zwischenbilder gelegt, die sich dem Betrachter in jeder Phase des Spiels präsentieren. Mit Animationen wurde allerdings gespart - außer einigen Fechteinlagen mit feindlich gesinnten Kapitänen wird Ihnen ansonsten nicht viel geboten. Untermalt wird das Geschehen von mittelalterlichen Lautenklängen, die den Spieler auf diese ereignisreiche Zeit einstimmen sollen. Diese Unmengen an Grafik und Sound fordern natürlich einiges an Festplattenkapazität, so daß potentielle Käufer schon einmal etwa 20 MB für dieses Spiel reservieren sollten, wenn sie demnächst ihr Boot durch unsichere Gewässer manövrieren möchten. Die Bedienung läuft dabei vollständig über die Maus, mit der Sie aus den zahlreichen Menüs auswählen.
In einem ausführlichen Test wird sich dann zeigen, ob die Neuauflage mehr als audiovisuelle Genüsse zu bieten hat und auch langfristig - wie der Vorgänger - für Wochen und Monate vor den Monitor bannt.

Petra Maueröder ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 140.-

HERSTELLER
Microprose

MUSTER von
Hersteller

War in the Gulf

Schreckensvision I

Mit "War In The Gulf" präsentiert Empire den lang erwarteten Nachfolger zu "Pacific Islands". Dabei handelt es sich aber nicht um eine historisch untermauerte Panzersimulation, sondern eher um eine schreckliche Zukunftsvision, die sich im Jahre 1995 abspielt.

In exakt zwölf Jahren unternehmen raffgierige Wüstenbewohner einen zweiten Versuch, um das unlängst verlorene Kuwait noch einmal zurückzugewinnen. Mit mehreren Divisionen nehmen sie die riesigen Ölfelder im Norden des kleinen Scheichtums in Beschlag, überwältigen den blitzschnell gebildeten Widerstand und reißen sich anschließend die beiden Inseln Failala und Bubiyan unter den Nagel. Damit diese wenig glaubhafte Utopie trotzdem ein gutes Ende nimmt, erklärt sich ein ausgezeichnetes Söldnerheer namens "Team Kuwait" bereit, dem grausamen Treiben Einhalt zu gebieten. Um die ganze Sache ein wenig abzurunden, handelt es sich bei diesen käuflichen Soldaten natürlich um Veteranen aus der "Operation Desert Storm". Der Spieler ist in der Lage, vier Gruppen mit jeweils vier gepanzerten Fahrzeugen gleichzeitig in den Krieg zu schicken, wobei Kennern sofort der M1A1-Panzer ins Auge fallen wird. Derart ausgerüstet, müssen zunächst die beiden Inseln befreit werden, um den Grundstein für eine erfolgreiche Mission zu legen. Grafisch läßt die Vorabversion keine Wünsche offen, allerdings bewegt sich "War In The Gulf" hart am moralischen Abgrund, wenn nicht gar einen Schritt darüber hinaus.

Oliver Menne ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110.-
HERSTELLER
Empire
MUSTER von
Hersteller

Twilight 2000

Schreckensvision II

Der dritte Weltkrieg wird von vielen mit dem Untergang der Menschheit gleichgesetzt. "Twilight 2000" beweist genau das Gegenteil. Nach den atomaren Angriffen wird der Krieg mit konventionellen Waffen weitergeführt.

Wir schreiben das Jahr 1995. Schauplatz des Geschehens ist Krakau, denn der grauenhafte Krieg hat sich binnen kurzer Zeit einzig und allein auf Polen konzentriert. Ost- und Westmächte prallen hier erbarmungslos aufeinander und mittendrin befindet sich ein bunt zusammengewürfelter Haufen, der um das blanke Überleben kämpft. Um die ohnehin schon brenzlige Lage noch ein wenig zu forcieren, hat sich diese unscheinbare Gruppe außerdem gegen Baron Czarny und seine schwarze Legion zu verteidigen. Dieser überzeugte Aristokrat möchte die Gunst der Stunde ergreifen und sein geliebtes Heimatland als Alleinherrscher regieren...
"Twilight 2000" entwickelt sich zu einer interessanten Mischung aus Panzersimulation und Rollenspiel. Als fleißiger Held kann man über 60 Fähigkeiten trainieren, eine von insgesamt 30 Nationalitäten annehmen und auf ein schier unerschöpfliches Repertoire an Waffen und Fahrzeugen zurückgreifen. Längere Strecken werden hinter dem Steuer eines Panzers zurückgelegt, wobei man sich schon einmal auf heiße Verfolgungsjagden einstellen kann. Stadtbesuche verlaufen hingegen im bekannten Adventurestil und werden deshalb per pedes erledigt. Die Vorabversion konnte vor allem durch ihre schnellen Polygongrafiken überzeugen, so daß man auf "Twilight 2000" durchaus gespannt sein darf.

Oliver Menne ■

PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110.-
HERSTELLER
Empire
MUSTER von
Hersteller

COMING UP!

Syndicate

Einen ersten Eindruck vom neuen Strategiespiel des Populous-Teams Bullfrog konnten Sie schon durch unsere Coverdisk gewinnen. Ein umfassendes Review untersucht in der nächsten Ausgabe alle Stärken und Schwächen des sehr actionbetonten Spiels.

Prince of Persia 2

Vor Jahren schon war der Vorgänger ein absoluter Renner, zumal Prince of Persia trotz kaum vorhandener Hardwareanforderungen jede Menge an Spielspaß bot. Was der Nachfolger bietet und wie es zu seiner Entstehung kam finden Sie im PoP-Special der nächsten Ausgabe.

Coverdisk

Einen absoluten Knüller haben wir für Sie an Land gezogen: Auf der nächsten Coverdisk finden Sie einen voll spielbaren Tisch der langerwarteten Flippersimulation Pinball Dreams mit stundenlanger Spaßgarantie. Das sollten Sie nicht verpassen...!

Die nächste PC Games erscheint am 14. Juli im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion England
Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter
Thomas Borovskis, Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Hans Ippisch, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Oliver Menne, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Albert Warnecke,

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung
Stefanie Geltenpoth

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.